

魔兽世界

2004年11月初，让人望眼欲穿的美服公测终于来临。我们立刻创建了新的角色投身于冒险旅途中。

无名的任务II

索尼娱乐在线公司最新推出的在线角色扮演游戏《无名的任务II》将向《魔兽世界》发起挑战并展开激烈的角逐。

最终幻想XI

继在日本和美国大获成功后，《最终幻想XI》又一次以全姿态登上了欧洲大陆（包括两个首次出现的扩充资料片）。

IDC

GameStar 网游族

2004年12月

网游专区

《星际 Online》新兵训练指南

《天堂II》之鹰眼概论

《梦幻西游》神鬼玄机

《吞食天地 Online》

——最新资料片“转生万万岁”初探

《神话》国战之人类战术详解

CMOL 足球经理在线
打造属于你自己的足球世界

我的联赛，我做主！

专题企划

11月30日正式开始公测，
十万大奖等你赢取

只爱陌生人

兵书战策

梦幻之星在线。蓝色脉冲。开天。洛奇。墨香。赤龙剑心。足球经理在线。新绝代双骄 Online。希望 Online。航海世纪。战国英雄。仙界传——O 神榜。冒险岛。星空之门。幸福花园。天外。神曲。

WWW.RYL.COM.CN

冠军荣耀 尽显王者之势

你的江山，你的美人，你的神话，神话公会大招募！
点卡，周边，样样送！

公会名称
• Ark. 方舟
• 白龙神族
• ~ 风 ~
• 逍遥骑士团
• 杀人族
• 天使神话→
• 血烟
• Prince
• 梦想
• 图腾



神话

RYL online

聚友网络 UnionNet YouXinRoad

海联友联网络有限公司 官方网站: <http://www.ryl.com.cn> 热线电话: 021-52305300

免费得孙楠演唱会门票与孙楠共赴圣诞晚宴

孙楠2004“楠得音乐盛典”大型圣诞演唱会将在北京举办（本次活动限网通北方十省用户）

固定电话拨打11699933

小灵通发短信SN到99933

您将有机会取得：

• 演唱会门票20张

• 孙楠的个人物品5-10件

• 演唱会庆功宴名额5个

• 签名CD、照片、海报



十七年经典的延续 千年纪文明的传承

- ◆ 新奇的宠物(MAG)系统
- ◆ 媲美单机游戏的任务剧情
- ◆ 丰富的DIY人物创建模式
- ◆ 精致的3D游戏画面

《梦幻之星在线:蓝色脉冲》玩家短信俱乐部成立了,联通用户发送PSO到9190,移动用户发送PSO到169963即可加入PSOBB玩家短信俱乐部,随时随地得到最新的游戏资讯、攻关秘籍!与其它玩家分享互动快乐(完全免费)。



ZARVA 朝华娱乐

SEGA

© SEGA 2000, 2004



PHANTASY STAR TM ONLINE Blue Burst

梦幻之星在线蓝色脉冲

WWW.PSOBB.COM.CN 客服电话:021-62489000 客服信箱:CS@PSOBB.COM.CN

搭讪，这是一个用处很多的词语。可以用来泡MM，可以用来约GG，可以用来满足自己的好奇心，可以用来赶走陌生感，实乃居家旅行杀人灭口咬文嚼字泡妞招摇的必备利器。曾有人总结了无数搭讪的技巧和手段，甚至称搭讪为一种艺术，但这些似乎只能适用于面对面的现实中。因为在网上，搭讪已经成为你做任何事的起点——面对一个你看不见摸不着的人，面对一个除了对方QQ号或者MSN之外没有任何联系方式的人。搭讪成为必经之路，成为每个人必须装备的技能。于是，在网络游戏中，我们兼备了现实中的可触摸性和虚拟社会中的浪漫感。你可以对着屏幕上的小人儿说出你准备已久的话，也可以操纵你的小人儿作出各种动作反馈给搭讪你的人，还等什么？让我们一起去搭讪吧！

6

专题企划

只爱陌生人

专题企划

6 只爱陌生人

快乐快语

12 网游新闻

14 网络游戏月评

16 江湖采风

网游专区

18 《星际Online》新兵训练指南



18

《星际Online》新兵训练指南

当你第一次登入某个服务器时，PS将会要求你选择你所要效忠的国家，并为此创建一个角色。相对于其他网络游戏来说，这一步并不显得十分复杂。系统默认会让你选择当前人数最少的国家……

- 20 《天堂II》之鹰眼秘论
- 22 《梦幻西游》神鬼玄机
- 24 《吞食天地Online》最新资讯片“转生万万岁”初探
- 26 《神话》国战之人类战术详解

特别访问

- 29 周捷德——肖焕章
- 30 联梦——陈加明
- 31 四川华义——陈果



20

《天堂II》之鹰眼秘论

最近常常有人问鹰眼秘论到底有哪些秘论，由于在下的鹰眼已有小说，因此他轻车一驾，不过此篇不叙述鹰眼多少该去哪里练等的老问题，仅就一些心得以及经验作讨论而已。



新风乍涌

- 32 魔兽世界
- 40 无尽的任务II
- 42 最终幻想XI

至爱推荐

- 44 本月特别推荐网络游戏
- 45 本月推荐免费网络游戏
- 46 网络游戏秘技

兵书战策

- 48 《洛奇》图要美到之族
- 50 《开天》神战士初级流水攻略
- 52 仙侠之星在线：蓝色妖姬新手上控制指南
- 54 《墨香》之拳手双招



22

《梦幻西游》神鬼秘机

《梦幻西游》的新版本更新了新地图，新宠物6种，新任务2个，还有新的色彩，超做金66等。新开的两处奇异场景地图“女妖神殿”和“无名仙境”则打开您新的冒险之门！

- 56 《祭龙剑心》之法师破身
- 58 梦想从这里开始
——《足球经理在线》速成双桥
- 62 《神曲》职业讲解
- 63 《幸福花园》特色介绍
- 64 《新绝代双骄 Online》特色介绍
- 65 《天外》剑客属性加点PK详解
- 66 《希望Online》新手双秘心得
- 67 《航海世纪》人物介绍
- 68 《战国英雄》之刀客完全养成攻略
- 70 《仙界传——Q神榜》Q得精彩!
- 72 《冒险岛》之弓弩手超级攻略
- 74 《星空之门》前瞻



戏说网游

- 75 从《30 西游》谈国产网络游戏的发展
- 76 远方
- 78 湖边有棵许愿树
- 79 追忆往事 情牵中意
——记我的一段心路历程
- 80 网络世界——荧光九霄望明月
- 81 进入游戏时代, 让我们为“战盟”正名

龙争虎斗

- 82 竞技新闻
- 83 标版亡灵三英雄战术详解
- 84 人! 鬼! 鬼!
——国内二线高手对决
- 86 生存的意义, 意志的考验
——3Q VS Titans

漫画游戏

- 88 漫画游戏



24

《古天乐》的《古天乐》... 在这个资料片中将会推出最新资料片《转生万万岁》。在这个资料片中将会推出与玩家本身息息相关的转生主题。现在就让我为各位介绍一下其中的一些新要素!



26

《神话》图战之人类战术详解

《神话》是一个崇尚合理竞技的游戏, 所以图战就可以看出来。人与人之间的厮杀从《神话》开始至今都未停止过。在图战场上人类一直处于劣势, 这是个很奇怪的现象——



52



搭

油，这是一个用处很多的词语。可以用来泡MM，可以用来钓GG，可以用来满足自己的好奇心，可以用来赶走陌生感，实乃居家旅行杀人灭口咬文嚼字泡妞犯贱的必备利器。曾有人总结了无数搭油的技巧和手法，甚至将搭油作为一种艺术。但这些都似乎只能适用于面对面的现实中，因为在网上，搭油已经成为你做任何事的起点——面对一个你看不顺眼不喜的人，面对一个除了对方QQ号或者MSN之外没有任何联系方式的人，搭油成为必经之路，成为每个人必须装备的技能。于是，在网络游戏中，我们配备了现实中的可视性和虚拟社会中的浪漫感，你可以对着屏幕上的小人儿说出你准备已久的话，也可以操纵你的小人儿作出各种动作反馈给搭油你的人，还等什么？让我们去搭油吧！



只爱陌生人

被调查人一：月亮

搭油对象：善良并且好欺负的陌生人

我在那个游戏里没有朋友，因为所有人都很忙，成天与各种怪物周旋，没有空搭理我，而我只喜欢扛着一把锄头，在漆黑矿坑里刨矿。

有一天，我正在继续这项伟大而枯燥的劳动，身边刷新出一只僵尸。这家伙用沾满黏液的干指在我的布鞋上，令人好生恶心，但我已习惯了，打算等到最后一分钟再喝一瓶红水，然后换个地方再挖。这时候身边飘过一道白影，好像是有道士路过。这家伙也许以为我在挂机，好心帮我治疗了一下，吹倒僵尸，扬长而去。可是他忘了，僵尸是会复活的……失去警惕的我1分钟后重仰八叉地躺在冰冷的地面上，身旁是一堆矿石和一把持久即将为0的锄头。

我忽然觉得很无聊，恨他害死人，我回忆起他古怪的名字，笨拙地敲出一句密语：“都是你不好，赔我锄头！”他很快回了一个“？”

我恨不会地穿鞋：“就是你，就是你刚才才把那僵尸打得半死不活，现在它把我杀了，你要负责。”他回了：“你没挂机？那为啥不还手？”

我怎能坦白只是为自己嫌：“还不是欺负我啊懦弱！总之是你不好，赔我锄头赔挖矿，不然我就发给你信息骚扰你！”电脑那头的他也从未来遇到过如此不讲理的女人，哑然失笑。“好吧，你到武器店来找我，我买把锄头给你。”

居然有这么老实的人，我不禁啼啼进尺：“那矿怎么办？”





在这个夏天悄悄向我们正来的时候，卡普空的网络游戏开始全面放牧地占领我们的视觉听觉。



款网游的最新3D网游，最近宣称以600万美金外加部分的费用寄给了国内某家公司。



合着这CS就成了模特必修课了，合着这模特的走台比男人多了……

你买馒头送过来，再替我挖一天矿补偿我。”我想他是彻底疯了。“好吧，今天我没时间了。周日上午不行：如果你不放心我可以给你我的QQ。”

那个周日，我早将这件事抛到了九霄云外，等我晚上上QQ的时候才知道他在游戏里等了我一天——后来：后来像所有游戏恋人一样，我们在一起，我们又分离，最终我们都消失在无边的人海里。



被调查人二：娃娃

调查者：拥有全身及极品装备但就是没老婆的高手

娃娃从没有参加过PK，他的朋友们总是将他保护得很好，照顾得很周全，仿佛她真是一个经一摸会化，碰一碰会碎的娃娃。但再坚固的围墙也有漏洞的时候——在一次集体出动到高级魔物的活动中由于现场一片混乱，娃娃被一个卑鄙的法师放倒在地。从没有受过这等委屈的娃娃顿时怒了，现实中牙尖利爪的本性暴露无遗，只见她十分不雅地躺在地上一骨节接骨节，嘴里滔滔不绝地说出（实际上是打出）一段段毫无重复的恶毒话语：“可怜呀，在现实上得不到满足跑到游戏里来受虐风，就算等级再高装备再好又有什么用处，关上海跑走回网吧还是一个小混蛋……”心想不健全的人我们要同情，你们不要替我报仇，不要欺负我……如果杀我就让你残缺的人生变得完整的话，我倒是不会介意等下回城后再出来让你杀到过瘾……”

没有人能受得了这样的刷屏，即使是男人也不行，法特灰溜溜地下线了。不一会儿一个衣着光鲜的高级战士跑了过来，“刚刚是谁在这儿使臭嘴？”

娃娃的等级低见不得人，男子却能使坏人，她不等其他人做好PK准备就跳到战士的攻击范围内挑衅。“怎样？是不是觉得不过瘾？我可以从现在一直杀到明天太阳下山。”

对方似乎并不生气：“你，能不能嫁给我？”

娃娃怀疑自己的耳朵出现了幻听，“说什么呢？”

这人当真已经疯了。“嫁给我吧，我有最好的装备，最多的钱，就是没老婆：从没有一个人像你这么可爱，我可以把你一切翻给你，只要你每天在我旁边陪我说说话。”

娃娃笑得捶胸顿足，笑得几乎手舞足蹈，笑得一口口水喷在了显示器上。她以最快的速度回答：“嫁给你？是对我这个ID最大的侮辱呀！等我再建个‘我是弱鸡’的ID好不好？”

那次以后，很多人见到娃娃都要绕道走，她再也不需要保镖了。

被调查人三：游公子

调查者：只是想找人陪他一起回到老家的粽子

话说游子的暗精灵亡灵法师游公子出生在全是暗精灵的暗精灵城（我不是搞错吧！），长到8岁（8级）也没出过暗精灵森林范围，所以听到有人用古精灵语大时寻求帮助，我就好奇地去了，围着那个奇怪的生物转了几圈，尝试性地踩了几下确定不咬人，我脱口而出：游子！

是的，那是我第一次见到矮人，而且是个矮人牧师，可惜的是我忘记他的本名了，我们就叫他矮子吧，那是我给他起的名字。

矮子，我被困在这里了，你能帮我吗？

游公子：……

矮子，我来旅行而已，没想到这里的人都不理的，现在我回家了……但是守卫会杀我，你能帮我把守卫引开吗？

于是好心的人（真的有我这么善良的暗精灵吗）去捕来一只怪物，趁守卫不注意的时候矮子一溜烟就跑了，然后他告诉我：要回去旅行吗？我家有个叫舅舅的地方很适合你哦！

我发誓，如果我知道舅舅的位置我是绝不会答应的……但是那时候我只见过公共大陆而已，我又怎么会知道矮子

矮子

人家会在那种鸟不拉屎的地方，而又有一个臭虫矮子会从另一个世界到暗精灵城来第一个8级亡其去旅者？

总之我就去了……我不想详细描述这段路程……我不想告诉别人我在码头被矮人打死，在水里被鲨鱼咬死，在布刺被矮人守卫追杀……我也不想告诉别人我认为矮子是想谋杀我——不然为什么每次跟矮子都被带到游戏营地……

在无数次复活后（感谢14级矮子的0级复活术），终于进入了鬼宅。

矮子说：跟我走！

矮子说：火车！！！！

矮子说：授权我，

系统消息：矮子向你施行0%复活，你愿意吗？

矮子说：不要怕，我们再去！

游公子：你到哪里去了！！！！

游公子：有人吗？

游公子：你好，于枯木乃伊。

矮子说：一板板板。

系统消息：矮子向你施行0%复活，你愿意吗？

矮子说：你看，只要有我在，你没有危险……

矮人甲：火车来了！！！！大家回避！！！！

矮子说：你刚才为什么不跑？

游公子：跑你个头！！我还是复活效果中！！！！

……

矮子对象：傍上他就可无拘于服务器内的大人物

做人就这么久，我总结

出一个规律：想要比女人

要女人，只有靠种种再

装可怜，制造出让别





最天真的理由：孤单的就是在不经意间流露出对家庭的向往和对爱情的渴望！你看不出我是认真的吗？

最罗嗦的理由：小姐，我是85—，即中央厨房总厨特选特工。在你和我聊之前请务必不要向任何人泄露我们的谈话内容，不瞒你说，我们的聊天可能关系着社会发展、文明进程、人类前途、地球命运、宇宙和平……第一个问题，X先生85—？

最给马屁的理由：光看你的网名就觉得你后一定隐藏着个可歌可泣、感人肺腑、悲壮凄美的爱情故事（就算没有也将要发生），能讲讲吗？

最抽象的理由：为什么漫长的不能持久？为什么短暂的成为永恒？你相信网恋吗？

最挑逗的理由：女孩，准备好了吗？难道还等什么来乐吗？聊啊！

最洁白的理由：文学、音乐、体育……统统聊吧聊吧聊！

最实事求是的理由：不瞒你说，我是第一次上网，你也是我第一个网友，能帮我体会一下网恋的感觉吗？

最自恋的理由：和我聊天的唯一的缺点是使你不得不放弃其他网友！

最浪漫的理由：哎……还没和谁聊就已经觉得这将是一件很浪漫的事，愿意跟我聊聊吗？

最身不由己的理由：（在进入聊天室发现大家都在聊聊的时候）别人不做啥事，有胆跟我聊聊！

最臭美的理由：现在是公元2003年2月18日17时41分，从现在开始的分分钟内，你有快速瘦身不要和我聊；虽然我知道这可能是你爱情生涯的转折点。

最大无畏的理由：你知不知道聊天室我就在这些电脑前成长了不起！最特别的理由：（此句聊有苦言劝的味道）愿你在我茫茫人海中把别样的目光投向了，聊吗？

最伤心的理由：曾经有一份爱情放在我面前，我没有珍惜，谁知却错过了早准备好的爱情的陷阱。为什么？为什么你的无情想向我心情感情的脆弱。伤害了我痛苦的选择，决心从失去的弱弱中摆脱出来你最有魅力？

最痴情的理由：（此句几乎万试万灵）三天前，小姐离我而去了。为了马路对面的一只母狗在过马路时……

三个小时前，小志又离我远去了。为了隔壁那间的一只母狗在过马路时……

于是我被深深感动了！啊……如果触爱的网恋尚未释怀的永恒，如果伟大的动机不能改变爱情的结局！再见，又为什么会在三分种前打开通话，不愿让命运的指针就此老去，而去？为什么会让我前一个花花绿绿的名字匆匆而过而偏偏选择了你，你能让我喜欢你吗？



人描述的机会并不准。准确的是在几百万年来将往后诸君人数，让他们心甘情愿地持续温床的陷阱。

有那么一次，我刚被逮过号，一贫如洗，心情低落郁闷，而着宝宝不喜不慢地从牛洞1层退到9层。在快下9层的地方我发现有两队人正在群P。仔细一看，人少的那边竟是本队最有钱，最嚣张的“麒麟”行会的精英人物，穿得最豪酸，正乐呵呵地追着别人砍的高级战士赫然正是行会长兼首富“天生让人爱”，这当真真是天赐良机，我赶紧给他贴身加血，在他的敌人身上放绿毒，也许是装备相差悬殊，另一方很快死的死，飞的飞，全灭清。

时间到了，我像传说中的活雷锋一样继续往回走，心里暗暗祈祷他快点叫住我。“等等，谢谢你帮忙。”突然不出我预料。“没什么，举手之劳。”我继续前进。“要怎么感谢你呢？你缺钱吗？我给你几十万买药吧？”有钱人就是这样，这点数目在他们眼里是九牛一毛。

“不用了，我虽然穷，却还有等级在，饿不死。”那大利者绝不会食小节。

“呵呵，那么交个朋友吧！”其实我就是个穷战士，“要是你贫穷，整个服务器就是我的囊中。”

没问题，下次有困难可以叫我，我一定帮忙。”其实富人也一样需要关怀。

“你真好，肯定是MM吧？”不是只有MM才会有你这类穿着高级装备在城堡里逛来逛去逛圈红吧？

“随便你怎么认为，反正游戏中的性别又不代表什么。”这倒是真心话。

“那就是了，MM有空和我们一起玩吧，我带你去打牛魔王。”

“牛魔王，我打不过……”

你瞧，这故事就这样发生了。

被调查人四：金家潘爱徒

搞对象对象：服务器的交际花

金妃娃娃是个传奇女玩家，和我一个服务器，她老公快过千千万，超高级机密视频过万万千，是本服有名的交际花。据说她和本服务器大部分顶级玩家见过面——下黑道后跑过去，总不至于说文你好好，真高兴见到你，然后就是再见吧，地主总要等她到处是道吧。时间过得多快啊，一下就到了晚上，总要去开个房偷偷自吧，人家女孩子一个人聊夜很黑，多害怕啊，总要去……

当然这些都是猜测，但可以确定的一点是，金妃娃娃PK打怪的技术烂到飞起，身上却一直有好装备，她的职业是法师，本来就很少，配合她那帮忙的操作，三天两头被爆装备，可不要两个小时，她爆了又能补回来。

她与我们帮会长“我是圣”陷入热恋时，我认识了她，并开始替帮我们会长扮角色——倒不是因为她名气大装备好，而是我玩得到所有女从众，只要确定是女人就不是人妖的，大家都喜欢建造……

我知道这种女人见多识广，免疫普通攻击，所以一上来就用重药，大肆说辞说圣圣还有好几个女朋友，她只是说圣圣的一个玩物而已。她听了半天没说话，我趁热打铁，再来个猛猛，说高圣圣昨天和



会里几个兄弟讲，她这种女人，根本就是只一谈说说话，会长从斜刺里杀出，两椅子打倒了她，然后把我开踢出帮会。以后一看我就K。

找我的帮，娃娃与我是圣感情更加深厚了，结了好久的夫妻，谁能承受的代价也是蛮高的，据说结婚那个月，帮会铁定送给她老婆两套法神，一把山引，娃娃当然也使出浑身解数，全力维持这个财神爷。有次搞大搞活动，合丹到处都是人，她就穿上最好的衣服，站人群里大喊：“老公老公我爱你，就靠老鼠爱大

米。”弄得孤星红光满面，光棍们则更
都不已。我看了气不过，就站她身边喊话
语品。“老公老公你像X，一口一口吃神
你。”

再后来，我就没她的消息了。可能跑
去试其他的游戏和男人了吧。

搭讪对象：认真负责的客服MM

那一个在网吧等候火车的夜晚。我下
载了一个游戏，玩了大半夜。火车快来的
时候，我百无聊赖，在游戏里乱点乱点。
偶然发现聊天栏有个客服频道，客服。
一个多么美妙的字眼。短短两个字，却可
以引出玩家无尽的遐想。比如兔子般的可爱MM。
又如成熟体贴的大姐姐——这得
由我们从电话里听到的声音决定。现在，
居然可以不要花电话费，直接在游戏里与
客服们对话。与天使零距离。刹那间，我
兴奋得把持不住自己，几乎立刻就要写血
书，发出永不背叛的誓言。永远团结在客
服MM们的石榴裙下。

幸好没写，不然一定悔青肠子。下面
是对话记录。

金：姐您好！

客：你好！

金：半夜没睡，无心睡眠。不知姐是
可否愿意与一帮为玩家交流生活感悟，沟
通人生感悟？

客：对不起，我在工作

金：偷偷地聊，没人发现的。

客：工作时间不能聊天

金：放弃工作怎样？

客：你说呢？

金：我觉得真爱比较重要。

客：如果你继续问这些问题与工作无关的
问题影响我的工作。我想我只能按既定对



你处以禁言或停权的处罚。

这就是我们的全部对话。刚开始我说
一句她答一句，两人配合默契。我还
以为她对我有好感。等老板过来收钱。我
也站起了身准备走人的时候。看到她说的
那最后一句，仿佛当头挨了一棒。手脚冰
凉。头晕目眩。直到上火车很久后才恢复
过来。但又立即想起一件事，不由得黯然
消魂——我给她十块钱，她应该找回我一
块的。

被调查人五：乌鸦

搭讪者：好心的愿意带人练级的高手

《无尽的任务》是一款好看的游戏……
本着所有好看的游戏都要玩玩的原则，我
在爱心之后练了个精灵法师。一头飘逸的
像瀑布一样的随风飘动的金色长发，就好
的客服和雪白的肌肤——但是帝国主义永
远不会真心为人民着想，游戏白痴永远是
白痴。上机四个小时淹死两次。

这款游戏以其出众的内涵而闻名。每
个NPC都有自己的名字啊个性什么的。比
如我开始不知道该怎么攻击，只是用鼠标
点击路边的野蜂（在各种游戏里野蜂都是
软柿子，魔王都是BOSS……），然而系统
提示“野蜂对你面无表情。”好吧，野蜂
的“面”在哪儿呢？经过十几分钟的奋
斗，我发现攻击键，然后被打死了。

回到城里，我忽从中来，看看别人打
杀的百花招展，自己一身青衣——游戏
里没空爱和现实那么接近嘛——好歹装备
了武器。我又一次出发。这时候有个
戴着面具的人在我身边停下了。他
没有说话，只是不停地跳来跑去
（后来我发现那是他的爱好）

示意我跟他走。走就走吧，反正不
会比我现在更惨——路上我多次和他
走错。他就四处跳来跑去地找我——终
于，到达该地点以前他慎重地问我，
“你以前没玩过电脑吧？没关系，这东西

好学，你有我大么？”

老姐才不跟我找呢——怕怕二十年半
的我就输下线。

搭讪者：有缘无分的好人

前几天我在打《天堂2》，暗精灵魔法
师（顺便说一句，暗精灵跑步的姿势真美
态）。这次我本着绝对不能被同一块石头
绊倒两次的原则小心翼翼地前进，倒也没
以前那么惨了。有次在我跑去打怪
的时候（天杀的地图太大，我大部分时间都
在找路）有个白精灵战士也往那边跑，路
很长，就我们两个，一前一后，一个站着
跑一个弓着跑……

之后我先开口了，反正跑步的时候限
标一点就只好掏出键盘和双手，“你也打
精灵？”“不是，安普图伦。”“哦……
那个时候觉得太慢了。”“慢点档当
嘛，我送人本，善人怕被打死。”“哈，
你真逗。”“……不逗也没办法……”

到达我的目的地以后他没有继续跑，
跟我一起打了一会安普，说实话我觉得白
精灵看起来比暗精灵好看。尤其是男
性——看来我这个人还是喜欢阳光男
孩——打了一会又跟我一起回了暗精灵
的城，路上谈得很高兴。然后他就问了我的
QQ号，在那以后很长的一段时间，我只要
上线了一定叫上他（当时在放假），他就
充当义务向导，新练时的保护人，跑路的
陪伴，有时候也会拿杂志上写的那样一
样去看风景，奇怪的是，我们虽然在QQ上
见了那么许多面，可是所聊过的交谈不超
过200个字，多半就是“你上了么？”“我
在打树。”到了游戏里面我们反而能放开
的畅谈人生理想，好像总有一种错觉，
似乎QQ上坏人很多，不能交谈太火的东西
。可是《天堂II》——同样是虚拟的环
境，换成3D的就让人感觉安全了不少……

公测结束之后我就没再上过，有天在
QQ上又见到他，主动打了招呼，说了说各





头条



《魔兽世界》世界地图编辑器正式公开

本报讯 由WoWar Com发起制作的地图编辑器制作目前已完成大约1/4的内容 包括铁炉堡 暴风城 艾尔文森林 西部荒野 片翼罗 洛克莫丹 湿地 荆棘谷和暮色森林。地图上可以清楚地看到各个区域所有的有用NPC位置 怪物等级信息以及复活点 传送驿站 旅店和邮局等等 其余内容将通过论坛成立专门的世界地图编辑器项目小组来继续制作完成



网络游戏月评

Monthly Review of GameStar

北京的冬天终于来了 和去年11月初那场大雪给了强硬的宣告不同 今年的冬天来得异常的温柔 虽到暖气开始试水的时候 夜里的温度也只是偶尔到了零度以下,但是今年的感想却是异常凶猛 身边好多朋友都不同程度中招 各位读者也要多注意身体。好了 下面开始本月的大事件评吧!

滋味相同 待遇不同,走马看花说网

博会

要说本月的事情 第一件当说第二届网络文化博览会(以下简称网博会)的召开了。网博会顾名思义 就是由文化部牵头举办的网络文化为主的展览了 今年第二届在北京展览馆召开。

虽然名为网络文化博览会 但是由于目前的实际情况 所以参展的主要是三大类 网络游戏厂商 动漫开发和经营厂商 连锁网吧。

虽然前不久才在上海召开了第二届CHINA JOY展会 但是本次网博会上网络游戏厂商的参展积极性看上去仍然不低。盛大、光通、网易、新浪、九城 各大网游厂商都亦来列席 并且有像亚丁第一届中国JOY的巨大展位和...巨大的音响?...#

不过本次网博会上除了几家网游运营的巨头之外 其他的中小型网游运营商的参展积极性一般 无论是展位布置 节目安排和展位的内容 相比才举行的CHINA JOY都有所下降 不过想想也很正常 毕竟两次展会相隔时间并不长 资金有限的情况下也只能降格以求了。本次网博会还特别为原创游戏开设了免费的展位 有几款即将面世的原创网络游戏参展 其中尤以北京动力时空的3D新造北京网游《至尊》特别引人注目 其独创的

轻功 格斗化战斗系统都具有鲜明的特色。

前面已经提到 本次网博会除了依然有大量的网络游戏内容之外,更丰富的文化内容也是特色。动漫产业最近得到了国家有关部门的重视 这次也有不少的动漫制作 开发厂商参展 但是相对网游厂商的规模来说 动漫厂商多半都在场地不太引人注目的边角上,而连锁网吧的展位则在展会的一楼 虽然没上去看看 但是想必地大多数的参观者别说找到上去的路 连去找这样发现一楼有这网吧参展的人也不多了。

综合而言 本次网博会的规模比第一届大 展会的内容也丰富了许多,但是相比动漫产业所得到的比较实际 些的待遇来看(中央电视台已经开始了动漫节目的征集),网络和网吧产业得到的支持还是有限的。

600万美金——一款游戏

款韩国的最新3D网游 最近宣称以600万美金外加分成的费用签给了国内某家公司。以上消息并不是证实其真实性 也不是在这里考证600万美金到底有莫大的诱惑成分 只是想要表达一个思想 600万美金一款游戏 值还是不值?

或许有些读者会说了 只要是好产品,600万美金也肯定值得的 《魔兽世界》不也是号称1300万美金签约么。这里又引出一个额外的问题,到底什么游戏是好游戏 能够值

得巨大代价的引进?

中国玩家数量据说很多 市场据说很大 本次网博会的调查显示全国有2000万以上的网游玩家。这样看来 600万美金也不算什么 差不多5000万人民币的投入 就算在这2000万中分十万人来玩游戏 5000万也会在一年内回来的

我们先不论他的资金是否能够回来 那是运营厂商的事情 和我们的关系不大 但是600万美金加上之后的分成 将近1000万美金的投入 全部都给了韩国开发商 国内的运营官司又得到了什么呢?全部的运营压力 巨大的资金压力 无自主知识产权的产品...或许产品本身是一个好产品,但是给我们中国的游戏业又能带来什么?不能带来促进的产品 能称得上是好产品么?

漂亮的财报和暗流潜伏的业界

盛大是上市公司 网易也是上市公司 他们同时还是国内网游运营的前三甲 所以他们的一举一动都牵动着游戏业界的脉搏 最近两家公司齐齐公布了最近期间的财务报告。

盛大的财报显示网络营业收入为3.41亿元人民币 而网易则为1.61亿人民币 增长率都达到了20%左右。可以说这是一个相当不错的成绩 对两家公司的实力也有充分的展示。不过从另外一方面来看 两家公司全年营业收入差不多就是 (3.41+1.61) X4 大约等于

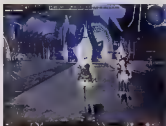


GameStar 网游族 Top 10

1	网易 卡通(大话/梦幻)	xy2.163.com	1
2	盛大网络游戏	www.shanda.com.cn	2
3	网星(魔力/轩辕剑)	www.joypark.com.cn	3
4	奇迹(MU)	www.ky2.163.com	4
5	天堂一卡通(天堂/天堂II)	www.ky2.163.com	5

排行内容由北京云网提供(www.ncard.com)

20亿元人民币左右。而2004年的网游收入预期有一个较大的数字是36亿元人民币。两家公司营业收入就占去了半还多。全国的网游运营公司加起来不会少于80家。那么剩下78家公司分享剩下的40%多一点的收入。其中还不乏九城、光通这样的大型公司。那么其



他的公司都怎么赚钱呢?

结合上面的“600万美金=一款游戏”的文字,不难看出。在目前的市场环境下。靠引进不是一个好的思路。对于大多数公司来说引进甚至就是自杀之举。没有想像广大的市场规模。巨大的市场竞争。都是目前网游市场的现状。虽然两家公司有着漂亮的利润。但是潜藏的背后。却是剩下的大多数公司的苦苦支撑。

游戏人才到底缺多少?

这个标题可能并不是这个月的热点。但是却是今年的热点。也是和读者朋友们实际生活比较相关的一个话题。到底现在游戏人才缺多少?缺哪些?

前段时间曾经出现过。一个报道说中国的游戏人才特别紧缺。缺口达到了数十万人。似乎只要你是个热爱游戏的人。升到游戏业界就能轻松找到月薪数千的工作。真相又是如何呢?首先要澄清一点的是。目

前游戏业的确实比较缺乏人才。不过这个人才主要集中在市场营销、美术、策划和游戏开发等方面。而目前有一些大学开设的所谓游戏专业。不过是教授一些电子竞技类游戏的游戏技巧而已。对于目前的游戏业匮乏的人才需求没有任何的契合点。这点还需要读者们多注意。

再来说缺乏的这些人才。要说市场营销和策划或许是大家认为最容易的工作。其实不然。以上所说的四个工作都具有相当的挑战性和专业性。市场营销虽然在传统行业已经历了大量的经验积累和理论指导。但是游戏业还是一个新的行业。所以大量的市场行为和动作都需要自己去摸索。美术和游戏开发虽然都是很专业的工作。但是只要有一定的功底。并且对游戏有了了解。上手都不会很难。而大家所想像轻松的游戏策划现在却是很难。也最缺乏人才的位置。游戏策划嘛。动动脑子。写出点子。让程序去做就好了。这样的想法就是无知。现在的游戏策划。需要有比较深厚的游戏知识和经验。较好的文笔和写作功底。对美术和程序开发有所了解。并且有较好的协作能力。

综合以上。目前游戏业。特别是国内的原创游戏开发都特别需要人才。但是对人才的要求也会越来越严格。游戏业已经不再是90年代那样贡献青春只为了好爱的行业。投身游戏业。如果能够严格要求自己。好好发展。不仅能够做自己喜欢的工作。也能为自己挣来足够体面和舒适生活的物质条件。

絮絮叨叨的写了这么多。也许有些内容较枯燥。还真不算厚待。但是我想读者要是每次都看到一个新闻震惊的月评。会不会有所厌烦。所以尝试着写了一些比较热点的话题。不仅是给读者多一些了解的渠道。也希望能给部分读者以帮助。■

特约作者 白白胖胖

召唤你的到来

《末花剑心》

跨越魔法时代

法斯拜尔日 西元2004年11月18日

WM 万马网络发展有限公司
Wang Internet Development Co., Ltd.
WWW.DRAGONHEART.COM.CN

北京

北京 司马耕疆



北京也无奈是这样。雪山的红叶烂漫的季节，望云晚也象红色的轻云，但树下也少不了成双结对的狗男女，搂搂抱抱，卿卿我我，还要将胳膊互相缠上几圈，实在好极了。

以上这一句抄袭了我的朋友康狗，我认识他的时候我们天各一方，打飞机一面要花1440元，打的见一面要花30多个小时。康狗在烦躁的成都安心当无业游民，没时间去工作，有时间看120万字的《古拉格群岛》。我在北京东城的某著名高中念书，出校门左边是名震天下的黄城根小吃，右边直道砍头胜地“午门”，前头一条弯弯绕绕的臭河沟直到老子毕业才被治理得碧波荡漾。

现在，康老师穿“周惠民”代言的夹克穿梭于北京的街头，得了固定的职业，不用再过端面包子骂骂咧咧的日子，我经历了2003年的垂死挣扎，最终告别高中母校，考入了北京某知名大学。如今像死鱼一般，翻来覆去地扑腾，痛不欲生。

高考之前，每个人都在憧憬高考后的幸福，好友蔡子对我说：“幸福就是要PS有PS，要本子有本子（笔记本），本子还能购买71。”最后二个月的高中生活让人窒息，仿佛被扼住了喉咙，股又

没自由，又及希望，醒醒就是凌晨的迷作。我的小伙伴们都在以灰暗的神情迎接新的一天，人家在学校里忙忙碌碌，实际上都无所感。从“高考冲刺一百天”的时候开始诅咒高中生活，然后像蜗牛一样用尽所有力气朝大学校门拱。我听到所有人都在喊：要大学！要时间！要自由，要玩！玩！玩！

当时远在成都的康狗对我说：急啥，你时间有的是，我写这篇稿子的时候正在家中安安静静地坐着，待会儿还要喝着咖啡打一局CM03/04。我的大学同学像沙子一样撒在北京的各个角落，有的在网吧，有的在香吧里搂抱地看红叶，我们无一例外地又违了课。现在再没有人捉住你的脖子，却像文化成了一张巨大的蜘蛛网，挂在这唯一的出口处，你们在大房子里无所事事，上床下就是没有人敢想以后怎么出去。

康狗现在离我只有两站地铁的距离，我们常常一起吃饭。他喝着酒杯自己的大学时光和那个时候的朋友，我也同样在怀念过去被巴的日子。

有一天，我的女朋友雪球对我说：要是能再接触上高中就好了，我们当时坐在母校操场的栏杆上，旁边一对对穿着蓝红校服的女同学抱在一起。



Shang Hai

上海新闻

【上海新闻】上海“五一”长假期间，市民出游热情高涨，各大景区游客如织。据初步统计，长假期间全市共接待游客约1000万人次，同比增长15%。

【上海新闻】上海“五一”长假期间，各大景区游客如织，市民出游热情高涨。据初步统计，长假期间全市共接待游客约1000万人次，同比增长15%。

【上海新闻】上海“五一”长假期间，各大景区游客如织，市民出游热情高涨。据初步统计，长假期间全市共接待游客约1000万人次，同比增长15%。

【上海新闻】上海“五一”长假期间，各大景区游客如织，市民出游热情高涨。据初步统计，长假期间全市共接待游客约1000万人次，同比增长15%。

【上海新闻】上海“五一”长假期间，各大景区游客如织，市民出游热情高涨。据初步统计，长假期间全市共接待游客约1000万人次，同比增长15%。

【上海新闻】上海“五一”长假期间，各大景区游客如织，市民出游热情高涨。据初步统计，长假期间全市共接待游客约1000万人次，同比增长15%。

【上海新闻】上海“五一”长假期间，各大景区游客如织，市民出游热情高涨。据初步统计，长假期间全市共接待游客约1000万人次，同比增长15%。

【上海新闻】上海“五一”长假期间，各大景区游客如织，市民出游热情高涨。据初步统计，长假期间全市共接待游客约1000万人次，同比增长15%。

【上海新闻】上海“五一”长假期间，各大景区游客如织，市民出游热情高涨。据初步统计，长假期间全市共接待游客约1000万人次，同比增长15%。

【上海新闻】上海“五一”长假期间，各大景区游客如织，市民出游热情高涨。据初步统计，长假期间全市共接待游客约1000万人次，同比增长15%。

【上海新闻】上海“五一”长假期间，各大景区游客如织，市民出游热情高涨。据初步统计，长假期间全市共接待游客约1000万人次，同比增长15%。

【上海新闻】上海“五一”长假期间，各大景区游客如织，市民出游热情高涨。据初步统计，长假期间全市共接待游客约1000万人次，同比增长15%。

【上海新闻】上海“五一”长假期间，各大景区游客如织，市民出游热情高涨。据初步统计，长假期间全市共接待游客约1000万人次，同比增长15%。

【上海新闻】上海“五一”长假期间，各大景区游客如织，市民出游热情高涨。据初步统计，长假期间全市共接待游客约1000万人次，同比增长15%。

【上海新闻】上海“五一”长假期间，各大景区游客如织，市民出游热情高涨。据初步统计，长假期间全市共接待游客约1000万人次，同比增长15%。

【上海新闻】上海“五一”长假期间，各大景区游客如织，市民出游热情高涨。据初步统计，长假期间全市共接待游客约1000万人次，同比增长15%。

【上海新闻】上海“五一”长假期间，各大景区游客如织，市民出游热情高涨。据初步统计，长假期间全市共接待游客约1000万人次，同比增长15%。

【上海新闻】上海“五一”长假期间，各大景区游客如织，市民出游热情高涨。据初步统计，长假期间全市共接待游客约1000万人次，同比增长15%。

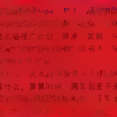


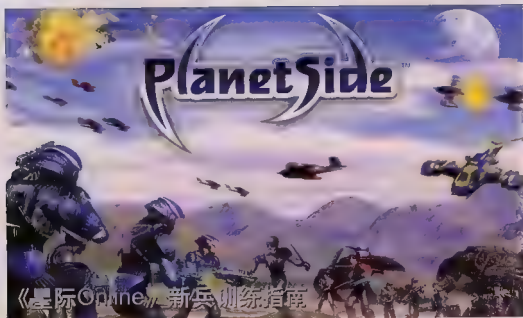
【上海新闻】上海“五一”长假期间，各大景区游客如织，市民出游热情高涨。据初步统计，长假期间全市共接待游客约1000万人次，同比增长15%。

【上海新闻】上海“五一”长假期间，各大景区游客如织，市民出游热情高涨。据初步统计，长假期间全市共接待游客约1000万人次，同比增长15%。

【上海新闻】上海“五一”长假期间，各大景区游客如织，市民出游热情高涨。据初步统计，长假期间全市共接待游客约1000万人次，同比增长15%。

【上海新闻】上海“五一”长假期间，各大景区游客如织，市民出游热情高涨。据初步统计，长假期间全市共接待游客约1000万人次，同比增长15%。





一、创建

当你第一次登入某个服务器时 PS 将会要求你选择你所要效忠的国家 并为此创建一个角色。

相对其他网络游戏来说 这一步并不显得十分复杂。系统默认会让你选择当前人数最少的国家 当然你完全可以做出自己的选择。在其后的角色性别 外表及声音的选择上 也并不影响你在游戏中实际的体验。

而关于三个国家的不同 除了外观上的区别 在武器特色上 地球共和国 (以下简称TR) 更注重武器射速和整体火力输出 新联盟 (以下简称NC, 则强调武器单发火力的强大 但射速上则较为吃力 瓦狄主权国 (以下简称VS) 多使用能量武器 特点是武器装备的灵活性。

选好国家及外表 给角色起个响亮的名字 则进入角色选择版面 双击角色即可进

入PS。在第一次使用该角色登入游戏时 系统会让你选择是进入各帝国庇护所进行训练 做战前准备还是直接进入战场。

无论如何 当出现这个界面时 还是老老实实地进入庇护所吧。

训练

帝国庇护所是给每个国家的玩家一个休息整顿的地方, 因此在这里可以称得上非常安全——因为在这里你无法使用武器 而且其他国家的玩家也无法进入这里

每个国家的庇护所都提供以下几种服务

- 1 提供所有种类的武器及载具制造
- 2 提供执照 (证书) 学习
3. 提供插件移植。
- 4 提供穿梭机服务 使得玩家可以乘坐穿梭机快速到达想去的战场。
- 5 提供训练场以便玩家熟悉各个武器的性能。

在这里 插件移植是必须角色达到6级后方可使用的能力。因此暂不作介绍

穿梭机在你走出重生室的大门就可看见一个巨大的房子 那就是穿梭机大厅。用于学习抗雷的抗雷装备也在穿梭机大门内。

操作指南

在这里你需要学会的操作有

- 1 通过WSAD几个键进行前后左右移动
- 2 按Q键让角色自动奔跑

3 使用鼠标转身及察看四周

4. 对带设备按G键进行该设备的操作。

(比如对装备修练按G即可拿取装备)

5 按M键打开当前区域地图。

6 用鼠标滚轮或者Z键来缩放地图

7 在当前区域地图中按Q键切换全景地图 双击查看各个大陆上的战斗状况。其中, 红 蓝, 紫分别代表地球共和国 新联盟和瓦狄主权国的占领状况 黄色星星标志友战点。

掌握了一些基本操作后 我建议每个新兵都进入训练场对PS中的各个装备进行下了解。

穿过训练场的大门 那就会提示你需要进入哪个训练场。按J或是鼠标点击进入射击训练场。

射击训练场

射击训练场主要供玩家练习步兵射击能力。在这里的装备栏端你可以购买到游戏中所有的武器而不需要学习该武器的使用权限。

训练场的射击区域内的 一切目标都可以任意射击。

操作指南

在这里你需要学会的操作有

- 1 按I键打开物品栏
- 2 通过大键盘上1到5的数字键调出你需要的武器。其中数字键5是每个国家专用的小刀
- 3 点击鼠标右键切换武器的攻击模式



你可以通过武器图标左边的黄色圆点和信息框中的文字判断当前武器所使用的模式。

4 使用鼠标左键开火 并控制枪口的自动瞄准由中目标。要注意的是当你的武器击中目标时准星中央会出现黄色圆圈进行提示。

值得庆幸的是PS中的任何武器弹药都不需要虚拟货币购买,因此我们可以尽情地到训练场中反复试用各式武器 盔甲及辅助物品。

更何况当该角色第一次在游戏中接触该物品时(比如拿起某种武器 操作某种载具 靠近某类终端等)是进入某个没有去过的大陆!伴随着详细说明的同时还有你的角色的战斗经验值。

进入训练场中央的三角光柱可以传送回庇护所或是进入其他训练场。

载具训练场

在这里你可以尝试驾驶你所选帝国可提供的任何载具。他们包括各式地面车辆,空中攻击机以及空中支援飞行器。

当然 你也可以在这里尝试控制各式载具上的火炮系统。但由于没有实际的目标可以提供射击 因此难以在载具训练场内掌握握各载具火炮的具体应用。



操作指南

在这里你需要学会的操作有

1、如何操作载具终端那样操作载具终端生产载具。要注意的是这里的载具终端分为生产地面载具 空中载具 以及空中支援载具三个类型。

2 按G进入/离开载具的驾驶员或是操作位

3、按Q键调整属于你的载具的弹药箱

4、通过WSAD操作非漂浮类地面载具

5 通过WSAD+鼠标左右移动操作悬浮类地面载具。目前只有VS的电磁悬浮车和长尾翼。

6 通过WSAD+鼠标前后左右移动操作空中载具

7 按Q键让载具全自动行驶

8 当作为驾驶员时通过大键盘上O的0的数字键让载具按一定的速率行驶

同样地,当你第一次接触载具或是载具上的火炮时同样可以提到提示和战斗经验。

进入散布训练场各处的三角光柱可以传送回庇护所或是进入其他训练场。

二、出发

当你完成大多数的训练课程 感觉已经对PS中的武器以及射击系统有一定了解后就可以准备进入前线战斗了。

PS中的一切武器及载具的使用均需学习 持有相应的使用执照。

按下O你可以看到你角色当前的等级 经验状态 所安装的新件以及持有的执照和原有执照点。

除去最基本的几个初始执照外 其他的一切都需要你花费执照点去学习。不然的话 刚才在训练中所使用的太多强威力武器都无法使用。

现在赶往穿梭机大厅 你会在那里看到执照终端,面对他靠近按下G 会有一个窗口列出你所需学习的执照,而一个执照在选中后右边都会有提示告诉你学习他所能使用的武器装备或是载具。

如果不出意外的话 现在你应该拥有6到7点执照点 按自己的喜好分配吧。不用担心执照学了后不满意 每24小时(现实时间)你就可以忘记一个执照 并立即会得到对应的执照点去学习其他喜欢的执照。

学习完执照 再在装备终端面前将自己武装 等待穿梭机的倒计时完成 就可登上穿梭机 前往战场为国家效力了。

穿梭机使用方法

1 穿梭机每3分钟一班

2、当倒计时完成后指示灯变绿可进入穿梭机。按G键退出

3 穿梭机飞向空中后会进入星区地图

在这里你可以选择要去的大陆 然后选择降落点 按发射台按钮即可前往。但是穿梭机只能将你送往有己方基地的地图。



如何快速购买装备

1、购买好自己常用的装备

2、在装备终端中选中后 再快速键

3、选中要保存的一栏

4 按保存 然后给装备起个名字即可

下次按G进入装备终端时 会自动跳到快捷栏中 按你需要的装备名称名字前的数字键或是用鼠标双击即可快速购买。

文/ren

Link of GameStar

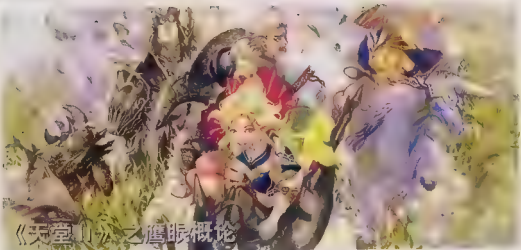
新手野外生存守则



在野外对于物件是最多的可能都是“声音敌人”。野外生存 一定要注意周围环境 我个人是把收音机开机的,主要是更多的确认敌人的声音。野外行动时,要尽量保持运动状态。主要防止有狙,还有主听声音,特别是如果听到有轰鸣声 不管啥时候 先找掩体躲起来。如果发现是敌人飞机再反映 就来不及了 所以要在敌人发现你之前隐蔽 前行时不要一味的向前 到一定地方停下,蹲下用Z键查看前方是否有敌人。但不要时间太长 在停下观察时用“声音放大”能看见地图上你周围是否有红点,以便提前反映(其中对声音也是有效果的)。

如果不巧遇上电磁 徘徊这时干扰手雷就有用了,扔过之后用风车打的时候用第一模式。你会过来压制所以你要尽量和他保持距离 反复扔手雷,基本反复两次 如果你还远压死他就会跑。但不要高兴太早 等手雷时错过了 他还会回来找你,你跑了你也用“移动”掩体能防多远就多,实在不行跑 跑地方躲起来,让他找不到你 再不行,如果有水往水里跑,这样他打不到你,你的氧气有段时间 可能他会等不及了,如果他判定你 那就跑出来,自杀也别给他好戏。

如果发现附近有敌人,而你用的是杀杀不获而西的,过去 等你对他面前少点血,近了 尽量让他背后,如果不行 用武器逼他靠近 要尽可能发挥杀手生存优势 如果用的是高角 你是新人近身把握不一定 所以不要让他靠近 在远处射击 打死他 因为T和VS的算法是打远的,高角也 如果他要靠近你 个是造成提高速度。杀这样到你面前只要不太近他必死 杀 杀着武器向前 速度减缓 除了脉冲到你面前 也是多少血了 如果他猛冲 双方都是新手,那就看谁更稳了 如果有点经验的 要不是量而近 要不下 躲一下要看运气了。



《天堂II》之鹰眼概论

一、前言

最近常常有人问鹰眼跟银月到底有哪些差别。由于在下的鹰眼已有小成，因此抛砖引玉，下希望能让这职业更够活跃一点。虽然跟暴君以及破坏者相比之下鹰眼似乎还比较少见，不过这篇不叙述等级多少该去哪里练等的老问题，仅就一些心得以及经验作讨论而已。

二、技能概述

族而言，三个种族的进阶系数在每个等级里面似乎是依照固定比例，事实上如此也没错。鹰眼之所以不讨喜而且是在进阶位里一败涂地的情况下，成了最不像进阶的进阶。因此在此时便成了最煎熬的一个过程。以下的列表，是三个种族的起始数值：

	人类	精灵	黑暗精灵
Str	40	36	41
Dex	30	35	34
Con	43	36	32
Int	21	23	25
Wit	11	14	12
Men	25	26	26

Dex所主导的为攻击、命中、回避，致命机率这样。很明显的人类在先天上彻底被打死（残念）。不过回头看看野蛮以及人骑，在后天得以完全充分发挥完全是依靠被动、主动技，而鹰眼呢？在lv40以前已经具备了

- lv20 远箭术lv1
- lv24 致命威力lv1
- lv28 致命机率lv1 - 小偷精英
- lv28 移动加速lv1*
- lv32 致命威力lv2 - 至此累积20致命伤害
- lv36 攻击加速lv1 - 小值精英、黑暗精英
- lv40之后取得关键技能为

lv40 远箭术lv2

lv40 鹰之眼lv1 - Hit+6

lv43 移动加速lv2 - 达到137跑速Orz

lv49 鹰之眼lv2 - Hit+8

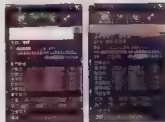
lv55 快速鹰lv2 - 达379攻速（可）

lv58 鹰之眼lv3 - Hit+10

值得注意的是，lv28的致命机率将原本与精英差距过大的致命机率弥补了一些回来。依据资深玩家的说法是差10%不到，而lv36的攻击加速不仅对匕首造成影响，也对所有武器造成影响。因此学了快速鹰lv2之后，将以379 vs.377的微弱差距领先银月。事实上是很难察觉这一点的加速的，而鹰眼特有的技能——鹰之眼，学到了lv3将大幅领先银月。



lv30 无buff下



lv50 无buff下

lv70 鹰眼

参照v61的银月命中为92，往下推算lv50的银月命中应为81，在没有发动鹰之眼的情况下，发动鹰之眼后即为85，马上领先同等银月的命中率。因此依照下图推算lv61鹰眼命中将为100，领先同等银月8点的Hit。



lv61 鹰之眼

过去以往打怪的经验，约等级40前打怪物海外怪物，miss的情形挺严重的。开型精准目标情况才好转。从一只怪物miss三四次的情况减少至一两次。发动鹰之眼之后，效果不会比开卷精准来得差。关键精准也换来更久的持续战力。至于高命中换来的代价，就是扣防。推算约减少10%的防御力。曾有玩家质疑扣防之后所带来的副作用，也就是受到更大的伤害而使战力低下的问题。言实际操作后会发现，没有鹰之眼buff的鹰眼，充其量只是一个更高等的人造而已。

命中不足所带来的副作用近扣防的问题来的重要。失去一次攻击的机会，约算受到100%的伤害（防469，雷亚龙以上等级pk414），加上.37的跑步速度，在怪物打到自己之前，把握每一次的确实命中与降低10%的防御，相较之下损失这几点的防御实在微不足道。

三、组队取向

目前趋向清团的地方，并且充满流性的地方，大概都是龙团。因此多半是线等

打怪 此时命中率的优势将在此显现出来。
弓手系比普精通lv8 行者系lv29 两者精通
差距为

63.2 7.6 45.6

而魔眼四指攻击技能攻击加速的帮助下
比普攻击可达到500 致命机率15% 以怪物的
高防以及各种buff下(先知, 剑刃/剑刺
) 普通伤害输出差距将更为微小。唯一
的差别就是没有行者系背刺或致命之患或疾
的强大的技能 无法在短时间内制造强大的伤害
。也就是说 在解救危机时的能力比起行
者仍有缺憾。在这里提到使用比普技能的用
途就是为了弥补弓手系上补充上的不足 消耗数
量 攻击强度 MP的消耗程度等。弓手互换
可以维持更久的续航能力 并且有着不输行
者的伤害者。

另外小国取向的话 先天的不足例如跑
速 无自身体格。Mp消耗过快的问题都因为
有了牧师而迎刃而解 基本上与银月以及暗
影在练功方式上没有什么太大地方的不同
比较值得 提的是 在上述的缺点补足之
后, 魔眼可以说是弓手队伍的最佳代表 反
之 在单练的道路上则困难了点。

四、初心者单练建议

在单练的道路上 首先说要有心理准备
 一来不若银月那难以望其项背的跑速
 二来也没自我解毒 元素治愈(暗影只在
跑速上比银月快) 因此续航力明显弱的多。
在漫长练功的年代 永远是Mp比Hp多还要
多 跑速极差是最大原因 银月可将Mp换
Hp 暗影以爆发性的攻击力著称 魔眼未40
前还增添了命中不稳这个因素 所以怪物连
阵方面以行动缓慢 不贪战者为佳。另外主
被动 群攻等的怪物习性也要熟悉 才不至
于边跑边打 最后变成抱火车这种惨剧发
生 否则下场通常就是原地地板。

由于目前加持时间都延长至20分钟 固
定吃红绿水练功的方式至此有了重大的改
善 不管是攻击加速药水, 加速药水, 体力
治愈药水 都因为时间大幅加长而有了更加
的投资回报。其中加速药水改善了最大的跑
速问题 更能延长魔眼的续航能力。

五、心得

在决定练一个角色前 先不论他的天生
优/劣势为何 最重要的是为了什么而练
例如在下坚持的是因为魔眼的独特性(当然
女生角色那也是原因之一), 还有号称双重
精准的魔之眼。不过这些角色总是惹人厌
的, 弓手引发的怪怪问题也不在少数 因此
在自己便利之余也不要忘了其它近战角色的
痛苦 近战职业也多多体谅一下。因为有时
后能射出去是来不及收回的 希望本文对新
手多少有点帮助。■

文/Flend

Link of GameStar

十项基本材料掉落及回收率前十名排行

名称	等级	机率	名称	等级	机率
铁质熔炉	111	34.92%	十级宝星入息丹	79	78.64%
铁质熔炉	110	60.30%	十级宝星入息丹	260	68.46%
铁质熔炉	122	50.68%	金口宝	27	30.32%
铁质熔炉	170	51.57%	金口宝	490	27.66%
铁质熔炉	170	50.22%	金口宝	71	17.35%
铁质熔炉	125	42.62%	金口宝	160	46.46%
铁质熔炉	180	30.69%	金口宝	170	14.99%
铁质熔炉	180	28.95%	金口宝	7	14.99%
铁质熔炉	180	27.66%	金口宝	71	14.99%
阿多斯特白粉(黑)	180	27.66%	金口宝	141	15.38%

名称	等级	机率	名称	等级	机率
金口宝	180	58.44%	金口宝	241	6.83%
金口宝	180	4.92%	金口宝	5	26.64%
金口宝	129	27.66%	金口宝	128	24.64%
金口宝	120	27.45%	金口宝	122	28.36%
金口宝	120	31.35%	金口宝	71	7.15%
金口宝	120	9.26%	金口宝	115	11.15%
金口宝	120	9.26%	金口宝	150	14.15%
金口宝	120	6.16%	金口宝	101	6.87%
金口宝	119	5.92%	金口宝	135	6.42%
金口宝	117	4.99%	金口宝	71	9.92%

名称	等级	机率	名称	等级	机率
金口宝	175	66.66%	金口宝	171	50.97%
金口宝	171	47.74%	金口宝	141	54.23%
金口宝	171	38.19%	金口宝	171	31.95%
金口宝	175	38.19%	金口宝	171	31.25%
金口宝	171	9.99%	金口宝	169	71.25%
金口宝	171	29.99%	金口宝	165	20.57%
金口宝	171	8.11%	金口宝	165	70.57%
金口宝	171	6.99%	金口宝	165	8.82%
金口宝	121	6.99%	金口宝	161	8.11%
金口宝	121	6.99%	金口宝	171	6.99%

名称	等级	机率	名称	等级	机率
金口宝	66	91.76%	金口宝	161	74.66%
金口宝	151	3.68%	金口宝	141	60.22%
金口宝	23	58.56%	金口宝	141	62.17%
金口宝	26	5.57%	金口宝	151	62.70%
金口宝	161	44.69%	金口宝	135	4.34%
金口宝	124	40.56%	金口宝	141	1.04%
金口宝	121	34.78%	金口宝	131	2.86%
金口宝	20	32.94%	金口宝	131	7.88%
金口宝	20	2.73%	金口宝	128	2.85%
金口宝	171	29.99%	金口宝	126	9.98%

名称	等级	机率	名称	等级	机率
金口宝	171	95.28%	金口宝	122	31.95%
金口宝	151	55.57%	金口宝	121	32.28%
金口宝	271	7.48%	金口宝	14	27.64%
金口宝	181	66.64%	金口宝	135	27.89%
金口宝	25	64.99%	金口宝	131	1.04%
金口宝	150	51.24%	金口宝	131	1.04%
金口宝	19	48.54%	金口宝	125	4.21%
金口宝	181	46.32%	金口宝	121	7.76%
金口宝	181	46.32%	金口宝	33	12.76%
金口宝	17	44.55%	金口宝	135	11.78%

※以上机率包括使用回收技能及直接掉落



《梦幻西游》神鬼玄机

《梦幻西游》的新版本非常好玩，更新了新地图、新宠物6种、新任务2个，还有新的色彩、超级金66等。先让我们进入新地图一探究竟吧。新开的两处奇异场景地图“女娲神殿”和“无名鬼城”即将开启你的探险之旅。

女娲神殿 在中国的神话传说中，女娲是人类的始祖，相传曾炼五色石补天，并抟土造人，制嫁娶之礼，延续人类生命，造化世上生灵万物。女娲是中华民族伟大的母亲，是华夏民间广泛而长久崇拜的创世神和始祖神。

无名鬼城——在阴森恐怖的地狱，有一座无名鬼城。它位于地獄深層的某处，是鬼城中一处神秘的所在。一些鬼怪经过地府阎王的管辖聚集于此，无名鬼城四处阴气弥漫，恐怖无比。大大小小的通道上悬浮着鬼火灵牌，充满惊悚体验的鬼城探险，你有胆

量尝试吗？

新开的两处奇异场景地图“女娲神殿”和“无名鬼城”进入的方法比较简单。完成第一个任务以后可以在地府4层的37、20找传送人鬼将进入“无名鬼城”。完成第二个任务以后可以在北冥19、151找传送女娲进入“女娲神殿”。

两个新地图都不大，相对来说“无名鬼城”简单一些。这里的怪物比“女娲神殿”实力要弱一些小。这里出现的怪物是吸血鬼、德灵和鬼将。当然这里练级可以掉落所有的80级装备和2级药材。一般来抓宝宝的人才选择自己去。当然打传说的人一般也是自己去。 “女娲神殿”出现的怪物就厉害一点了，自己一个人打的时候注意点就可以了。一样可以掉落所有的80级装备和2级药材。是个抓新宝宝的好地方。2个新地图的更新为高级玩家打传说提供了好地方。以前那些高级玩家都只能去买装备，跑环的消耗太大了。这次的两个新地图可以让110级以内的玩家打传说，真是一个高级玩家的福音。而且很多高级玩家在打传说的同时也抓到了好多的新宝宝。

炼妖合成

炼妖合成 新增的6种召唤兽可以与其他召唤兽合成，也可以用魔兽要诀炼妖。但如果要将它们变为0级宝宝，需要使用“超级金柳露”才可以。完成资料片增加的新任务

后，即可获得超级金柳露。此外，在今后的某些活动中超级金柳露也可能作为奖励发放。现在任务也限制做了，只能做一次，所以超级金柳露价格也上涨了。

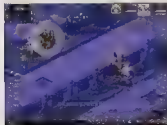
新的衣服染色系统

玩家可以将自己的服装进行更多的颜色变幻。大家都能更加个性化地打扮自己啦。彩果获得方法：变换特殊颜色的服饰需要使用新增的染料“彩果”。完成资料片增加的新任务后，即可获得一定数量的彩果。此外，在今后的某些活动中彩果也可能作为奖励发放。现在新的任务限制了，只能做一次，所以彩果的价格也开始上涨了。

彩果的神奇功效

新的彩果可以在化妆师那里查看效果。分为三个层次：10个彩果，20个彩果和30个彩果三种。彩果出现以后人物色彩斑斓，非常艳丽。以下是大致效果，很多颜色很难形容。

男天魁人物使用以后头发可以是蓝色、红色。衣服是银白色和金黄色。玄彩狼头发是粉红、金黄色。衣服是金黄色。神天兵头发是银白色和黑色。衣服是丹青色和黄色。龙太子头发是蓝色和银白色。衣服是咖啡蓝和银白色。剑侠客头发是蓝色和红色。头巾是蓝色。衣服是蓝色和银白色。骨精灵的头发是蓝色和粉红色。衣服是粉红色和蓝色。





精英人头发是蓝色和黑色 衣服是金黄色和银白色, 普通生头发是白色和黄色 衣服是深红色和黑色。虎头怪手臂银紫色和绿色 衣服是银白色和绿色, 巨魔王的头发是金黄色和粉白色 衣服是金黄色和粉红色, 飞燕女头发是红色和银色 衣服是红色和绿色, 美女侠头发是绿色和蓝色 衣服是粉红色和绿色。

感受了新的地图与装备以后我们来了解一下新任务吧 完成任务可是能获得好东西哦。

无名鬼城任务

当年刑天战败天帝帝座 被困禁在地府。女祸补天时代 几片碎石掉落地府 灵力被刑天吸收 经过万年修行 刑天终于逃出地府 并联合二界妖魔 伺机闯入女祸神座夺取宝物。刑天及手下鬼众隐藏的十分隐蔽 天庭一直找不到他们的踪迹 玩家的任務就是协助阎罗王找出刑天与其手下的藏身

之处 为天庭剿灭他们尽 余力。

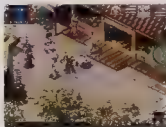
任务要求 等级>80

领取人物 千年怨鬼 地府迷官4层 [95 78]

相关NPC 千年怨鬼 阎罗王, 牛头 追梦鬼

任务奖励 得到337500经验和1点技能点 两个花果 并开启地府4层到鬼城的传送点及女祸神座任务

任务注意点 这个任务还是比较好玩的 主怪攻击比较高。所有怪物都不仗时 但都有高级反震。就是打千年怨鬼比较麻烦 她加地力超4600, 真是郁闷啊。打千年怨鬼记住一定要留下两个怪 否则她会分身。最好找个会封住的封住两个怪(最好是方寸催眠 五庄童子)然后集中火力集中千年怨鬼。



如果是两个人估计要久点, 因为她血实在太多了 金虎药刷300血也帮点就OK了。

女祸神速任务

地府的事情告一段落 玩家可以到北俱芦洲找传送女祸 打探女祸神座的消息 但是好奇的女祸不会随便就放你进去 必须先帮她去打昕孙悟空来这里的原因。能否帮助女祸揭开这个谜团 还要等玩家自己去探索了。

任务要求 等级>80, 完成无名鬼城任务 领取人物 传送女祸 北俱芦洲 114 156)

相关NPC 传送女祸 美猴王 小紫, 春三十娘

任务奖励 胜利后352500经验和1点技能点, 返回小紫处任务完成 得到超级金钥匙 并开启女祸神座传送点。

任务注意点 战前准备 必须先完成无名鬼城任务才能接受女祸神座任务。打春30娘没什么顾及 直接K就好了 春30娘也还好的 用降龙击的技能 很容易打 基本上小怪清完也没啥难度了 记住别给她毒中就OK了。如果是5个人去打 最好把4个怪封住

解决, 否则会有点吃力。我自己过了之后帮朋友过5个人去打, 小怪7个不封真得很吃力 又抽魔又封我们 幸亏带了个晶晶糖, 一下搞定了。因此打30娘最好还是找高级的人带之黄金封杀伤害又攻击强大的门派搭配比较好 这样就可以轻松完成任务。■

文/广西

Link of GameStar

帮派属性

繁荣度 帮派繁荣的象征, 繁荣度提升时会自动提升 平时也会消耗 繁荣度繁荣度维持帮派各种建筑的日常维护 帮中成员可以通过完成各种帮派任务以提高自己帮派的繁荣度 初始为1000 上限为5000

安定度 帮派稳定的体现, 安定度的大小影响到帮派的发展能力, 初始值500 上限为1000。

训练度 训练度影响到帮派守护神的能力 增加帮宝数量或完成训练任务可提高训练度。

行动力 从事某些帮派活动(比如帮派战争)需要消耗一定的行动力, 初始值为100 消耗后每4小时会恢复2点 上限为100。

人气度 帮派人气的体现 受到帮派在线人数的影响 初始值为 000 上限为1000。

训练力 影响帮派守护神的经验增长 初始值为3000 增加帮宝数量可以提高帮派的训练力。

研究力 帮派研究力影响到对帮派技能的研究。增加书院数量可以提高研究力。

规模 帮派规模指的是帮派中各种建筑的数量 最初规模为1级 此时只允许帮和建筑数量为4 在至少2种建筑数量达到4级时 帮主或副帮主可以通过设置内政项目开始提升帮派规模 需要消耗一定的帮派资金 繁荣度和人气度。

资金 帮派资金库中现存的所有资金 作为帮派各方面资金消耗的来源 如提升帮派规模 建筑的日常维护费用(基本维护费 建筑维护费, 等 那么商人可以领取经营任务 通过买卖商品获取赚取金钱。

维护费用 帮派每一时会消耗一定的维护费用 包括基本维护费用和建筑维护费, 基本维护费的数量根据当前帮派规模而定 如值为 规模*0.0000 建筑维护费受到帮派建筑数量和地图规模的影响 建筑数量越多 现有地图中道路面积越大 所需要的维护费用也越高。

停止发展 当前帮派资金<48, 时地维护费用(即升级维护费用的消耗)的时候 帮派停止发展 此时帮派药品的刷新 食材增加 技能的研究和守护神经验的增加都会停止。停止发

展时不再产生或维护费用 不再消耗基本的规模维护费。

规模 帮派规模影响到帮派中可容纳的各种建筑的数量 最初规模为1级 此时只允许帮和建筑数量为4, 帮主或副帮主可以提升帮派规模。

升级提升 当有两样建筑数量达到当前帮派规模允许的上限标准 并且当前没有其它内政项目时 帮主或副帮主可以消耗帮派资金 选择提升帮派规模 在弹出的界面中点击“提升帮派规模”两点“建设”开始启动帮派规模提升计划 需要消耗1000万帮派资金 1000点帮派繁荣度和1000点帮派人气度。

帮派规模提升计划开始后, 帮中除帮主和副帮主以外的所有帮中成员可以接到青龙堂总管对话 通过完成该章的建设任务来提升帮派规模 当任务完成进度达到要求时帮派规模获得提升。

规模下降 帮派派人气或资金<500的时候 帮派规模会降低1级 等级后恢复<500的人气和500万的帮派资金。规模为0时, 帮派会自动解散。



《吞食天地Online》最新资料片 “转生万万岁”初探

吞食天地精心制作，即将为各位玩家推出最新资料片《转生万万岁》。在这个资料片中将会推出与玩家本身息息相关的转生功能。现在就先让我为各位介绍一下其中的一些新要素。



转生源起

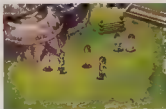
北斗和南斗星君早已通过星象探知，时代即将来临的浩劫。虽然应轮回转世时空，将天命所托之人带回三国之世，暂时纾解了乱世分裂的困境，但天命所托之人一方面要继续为稳定世局而努力，而另一方面还必须分神协助，不让邪魔在世上有所作为。

天帝鉴于邪魔势力的扩张无法在短时间内解除，又感于天命所托之人尽心尽力地为弭平乱世之祸而奋斗，因此动了凡心，决定暗助来自异世的天命之人。太白星君于接受了天帝之请，要让天命所托之人能够脱离凡骨，

换体转生，为此太白星君布下了重重关卡，唯有真正通过考验的天命所托之人，才能脱胎转生。

转生大不同之一

转生造型大不同。当玩家通过层层考验转生成功之后，除了能力上有所变化之外，外型上也会有所不同；其中最大的不一样就是头发的样式。不管男生女生都会有更帅气、更美丽的发型可以选择哦！



过几重关卡，转生成功啦！

转生大不同之二

最方便的交通工具即将在这资料片中登场，就是中国老祖先智慧下的产物——马！自古以来就广泛运用在交通上的运输工具“马”！至于这个马到了转生之中，会加入什么特殊的功能呢？首先它可以听从玩家的命令，运送队伍

中的武将到喜楼之中，或是从喜楼中把武将接到玩家身边！这样是不是很方便呢？玩家不用千里跋涉的往返各线。

其次当玩家拥有了马车之后，马车之中提供了两个空位，可以用来放置武将，也就是说加上玩家本身跟随的四个武将，这样玩家队伍之



马到成功！

中就可以容纳六名武将，对于喜欢搜集武将的玩家来说真的可以说是大福齐呢！

转生大不同之三

只有通过太白星君考验成功转生的角色，才能习得各系中更高阶的秘技。这些秘技有的破坏力十分强大，有的可以挽救战斗的颓势，有的可以提升玩家与队友的战斗力，各种形形色色的高阶特技等着玩家来学习。

地震

地震无双剑

天神盘古用斧头开辟天地的神剑 曾一度下落不明 现在却又神秘的出现 但是普通人并没有办法舞动 只有数量 的高手才有能力可以驾驭这把神剑!

水系

水系

水系的高手能够以水灵之力吸取极寒之地的冰灵 使之凝结成无数巨大的锋利冰锥 相传中冰锥律之后整个人犹如坠入寒冰之狱中 雄心利骨无人能挡

水系

相传是掌管江河、湖泊、海洋的神明们才有办法使用的特技 他们能瞬间凝结周遭所有的水气, 绝对零度的低温让来袭的敌人遭受受到想躲也躲不掉的致命伤害!

水系

水系

据说为火神祝融所锻造的炎焰巨剑 蕴藏着如太阳般无比的威力 只有修炼得道的炎系高手才有办法操控它给予敌人烈焰焚身般的毁灭痛击。

相传上古有龙子蛟蛟 喜好食烟火 久而久之全身散发让人无法靠近的灼热火焰 只有笨拙而迟钝的高人才有办法驾驭龙子蛟蛟所散发的无情烈焰将敌人吞噬!

风系

传说遨游清山中有风雷兽 相传山岳在生气时会吹起是天的龙卷飓风把烈火它的无知家伙吹的东倒西歪 因此这威力惊人的龙卷飓风也只有风系中顶尖的高手才能施展!

风系

风系的高手在修炼到极至之时才能够使用的特技 借助风助的威力在战场上以极快的身法产生无数幻影 给予敌人犹如风切般的连续痛击

火系

相传上古时代有射手后羿 能百发百中 及拥有飞将军李广 能射穿甲乙 固有志气坚定 能自步穿杨 在新资料片中只要学习了「射箭术」你也可以成为一代的箭术高手!

文/团结



http://sg.online-game.com.cn

蛮族入侵中原大战

三国名将再聚首

Link of GameStar

游戏小诀窍之“修行”篇

小诀窍, 当玩家藉由修行而获得某一种稀有道具的时候 先别急着用掉哦 若下一次还想得到同样的道具只要在身上存放一个以上这样的道具 就有相当大的机会可以再度获得 简单的说就是 如果想要藉由修行获得二恶佛魔像的话 身上只要带着一只以上的三恶佛魔像(古仕查格), 这样就可以提高获得三恶佛魔像的机会!

当然啦! 不只是二恶佛魔像而已 还有很多其它的稀有道具也可以用这种方法来提高得到的机会 比如说 名称...等。好! 相信各位玩家们都已经掌握到这个诀窍, 希望各位玩家们

可以获得心中想要的生物啊!

游戏新功能之“团结力量大”篇

当玩家通过任务习得“团结”这个特技之后 只要跟其它玩家组队一起打怪练功 便可以因为团结队友的力量而可以从队友所得经验值中分享到一定比例的经验值 如果队伍中的人数越多可以分享到经验值也就越多啦! 这对玩家们来说真是一个相当大的福音呢!

小提示一 玩家们必须先学会“指挥”特技 才可以学习“团结”特技。

小提示二 “团结”特技效果仅局限于此特技的玩家本身 出战的武将则不受影响。



《神话》国战之人类战术详解

《神话》是一个崇尚合理竞技的游戏，单从国战场就可以看出来，人类与兽兽的厮杀从《神话》开始至今都未停止过。在国战场上人类一直处于劣势，这是个很奇怪的现象。从职业上看，人类的职业多于兽族的职业，素质点也优越于兽族，可为什么一直不能翻身呢？实际上就是职业间的配合问题。

有经常参加国战的朋友都知道，国战场上人类一方超过半数以上都是巫师，目前这种情况有所好转，但是巫师仍然作为国战主攻手角色出现。巫师是人类攻击力最强的职业没错，但是在《神话》这个讲求团队职业合作的游戏里，过分偏重于一个职业，必然造成实力不匀。相对而

言，兽族选择职业上较为平均，各职业相辅相成，这也就是为什么兽族一直处于优势的原因。

从人类的八大职业的技能上来看，可分为主攻型与辅助型。主攻型主要承担进攻防守中的主要攻击点，可以由杀手、弓手、牧师、巫师组成。也是现在国战场上最热门的几类职业。辅助型主要作用在于干扰对方的阵型，扰乱对方的战阵。为主攻型队及别处攻击的切入点。可以由战士、骑士、法师、术士组成，两种类型以主攻型为主，搭配成具有非凡生命力的团队。在进攻防守中给予敌人致命的打击，首先就以主攻型为例，看看人族职业中的诸多优势。

攻击型之杀手

杀手一般有两种练法，一是全敏型，二是敏体型。前者有极快的速度与致命的爆发力，后者相对较为稳健，可以抵消住敌人的致命一击，各有千秋，不过要配合得当，还是全敏型的杀手更具威力。因为在职业升级敏捷的加成中，杀手的敏捷最高的，每升一级加两点敏捷一点力量（敏捷约无影和神射手都是1.5倍）。国战场上，杀手要注意自身防低血少不耐击打的劣势，尽量依靠隐身、暗杀等技能埋伏偷袭对方，不要认为这是无能的举动，战场上是风云变幻的，

只有智者才能独领风骚。

攻击型之弓箭手

人类的弓箭手绝对是兽族血少职业的首选，隐身加神射的加成近乎铁皮的技能，更是让众多兽兽闻风丧胆。但是在国战中要注意攻击对象的选择，不要选择血量几万的骑士、武士这样的血牛，况且要是击没能秒掉对方的话，他们的网子也会让你的逃跑受到阻碍。般选择兽族的魔斗士、冷血斗士这些高攻击低血职业，迅速削弱对方的战斗力。在悄无声息的干掉对方的同时，还得选择好逃跑的路线。一般来说最好是走对方视野的盲点。

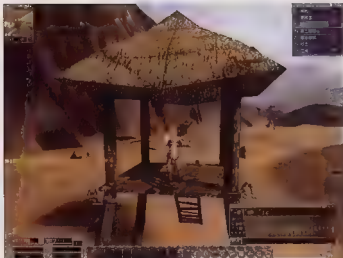
攻击型之主教

常常会被遗忘的人族强大的职业，冷血斗士之所以强大的令人头痛的主要原因还是来源于可怕的妖光阵，实际上主教的混乱术、光之链与妖光阵有异曲同工之妙，特别是两种技能的交替使用，更加可以让对手在毫无反击的情况下郁闷的死去。在加上增加攻击防御的“勇气”技能，增加持续战斗力的补血技能，更可以使一个小小的团队抵挡住千军万马。在国战中起着不可磨灭的作用。

攻击型之巫师

怪异的可怕在于他可以习得“人”





冰”“雷”、“暗黑”四系魔法 可怕的连续攻击技能使得对手在靠近的过程中就已经命丧当场。在战场上 巫师最要注意的并不是杀光对方 而是保护自己 注意在没有敌人时也要经常的围绕主教和护卫移动 防止兽人隐形部队的攻击 毕竟巫师是对手偷袭部队首选的攻击对象。还请注意魔法细胞的时间限制 如果魔法细胞被冲破 就意味着巫师即将瞬间死亡

在团队的组建上 主要要考虑的是多职业的配合。一般的攻击型小队可以由两个巫师 两个主教 两个的杀手 以及四个以上的杀手组成。进攻时 主教先为所有的队友附加“勇气”技能 随后 所有的队员呈M型向前移动。杀手分别在左右后方 与己方的中心位置保持一个射程的距离。不可靠的太近 杀手在队伍的左右前方 如果有超过四个的杀手 就可以考虑由两个全敏型的杀手充当前锋压阵的角色 发现敌人后不急于攻击 迅速散开并及时通知队友 剩下的杀手与己方的中心队员呈三角状前进。视自己本身的敏捷与队友保持距离 要注意回防的时间 在队友可以应付的情况下采取

先包围后攻击的策略 防止对手攻击后逃逸 这里要提到的是 所有的杀手和杀手在可行的情况下都必须隐形前进 如果处于隐身延迟期 战回到队伍的中心与大部队的汇合 以免暴露其他隐身队友的行踪 主教和巫位为队伍的中心 如果有 到两个的护卫陪同就更加完美了。巫师和主教必定是对方攻击的首选 特别是巫师 生命力较为脆弱 其他的队友要注意适时的回防协助

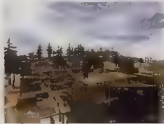
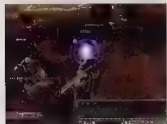
一般在推进过程中 会碰到一个把不知死活的无影者与神射手 如果数量只有一到两个 那么己方的隐身部队千万不要急于现身 交给主教和巫位他们可以搞定 基本上混乱加光之锤可以让对手毫无反击之力 如果对方的隐身部队超过两个 那么前方部队应该会有所察觉 迅速通知己方的主教混乱准备 然后伺机给予攻击。要真是十分不幸的突然出现两个以上的隐身部队 那个估计会损失掉一到两名的巫位了 这时不要慌 才敢混乱加光之锤 注意出发前商量好攻击点的左右分配 不要放到同一人的身上 后面的杀手配合攻击。杀手不要回防 马上呈网状分散开 包围作战点 不要让对手有机



会隐身逃走

如果碰到对方较为坚强的防线 要注意配合巫位的3连击撕开对方的防线 要注意攻击力集中在对方的几个主要角色上 先杀冷血 再杀魔斗 接着就是神剑 最后才是剩下的职业 最完美的攻击就是前方的杀手能秒杀掉对方队伍中的冷血 让后来的队伍没有后顾之忧 毕竟妖先降是曾经最令人恐怖的技能。攻击时 要视对方的实力来判断投入多少的隐身部队 因为让对方知道了自己的实力有可能在后面的战斗中全军覆没

在战斗中 如果队伍被对方发现,且实力高于己方 这时就要果断的采取防守反击。在M型队伍前方的杀手如果被发现就迅速后退且随时报告对方的位置与冷血、魔斗的数量。队伍两翼的杀手视左右散开 到达能够能看到己方部队的位置停下。中心部队的主教和巫位视对方的行进速度思考是否前进或者后退。要知道 中心部队一位都是不能隐身的部队 容易被敌人发现 首要任务就是拉住敌人的战线 如果敌人追击 一最先到达的都是被血少的隐身部队。依靠一般能扛住一到两下的攻击 主教迅速用混乱加光之锤猛





是对于 争秒而争秒的时间杀掉了 还可以和捡回来的圣子配合 减轻克敌的时间 接下来到达的就是骑士和令血 魔士的组合。这时不能大意 迅速后撤 两翼的圣子保持不动 注意周围是否有跑马部队。主教和牧师退到两翼 圣子的后方停住 主教准备混乱和光之慢 圣子准备雷电 对方应该是采用骑士在前 令血 魔士在后的阵型推进 这时己方的圣子就到了对方的后方 如果在没有被发现的情况下 尽力痛杀对方的令血 两翼的圣子给予配合 主教和牧师要注意不要到令血妖光附身的范围之内 用混乱定住对方的近战职业 对方要冲锋过来当然就更好了 在消灭掉对方的队伍后两者考虑是否继续前进 前进的话依旧保持M型的队形 这时将要更加的小心 由于对方可能已经有人知道了你们的能力 要随时 心被攻击 在战场上 每个配合的义士都有可能导致队伍的失利 所以要格外的小心 不要包了是战 援军的援助不足正确的办法



去 除非你是在支援前线 要千万注意简单情况发生 近战型的角色被攻击后不要急着移动 要信任身边的主教队友 往往因为队友的移动而不能及时给其补血 近战型血少的职业被攻击后也不要慌乱 围绕看对方的主教跑 躲避几步就要停下 以便补血 但 千万不要跑到自己主教视觉盲点处 那样死也是活活 攻击对方的柱子时 要注意先攻击中间那根 其他柱子可以派小队进行骚扰 因为往往中间的敌人是最多的 偷袭掉对方的大部 那么整合 下队伍 剩下的小部队就不足为惧了

人类是《神话》中更需要讲求配合的种族 因为职业偏多 往往有些职业被忽略 实际上每个职业都有自己的用途 关键是如何在国战场上多职业的完美配合 只有默契配合的团队才能在国战场上占据主动 为了人类的荣誉 不再被魔界所欺 辱 人类 振作起来吧! ■

文/网狐O茶色过滤嘴



Link of GameStar

杀手的优点和缺点



优势

过人的攻击速度 由于是全加敏捷的圣子，使用的攻击速度最高的短剑，敏捷的攻击速度绝对是全职业中最快最神速的，而高攻击速度再加上高命中对于练级、PK 被线所带来影响自然是不高而喻的了。

另人惧怕的爆击率 所谓爆击 也就是致命。敏捷的DEX成长是全职业中最高的，DEX所带来的高致命也正是其他职业所惧怕的关键。配合上迅速的攻击速度 敏捷的威力绝对不容小觑。

铜铁般的防御 杀手的防御防御光属性是是金职业中最高的。成型后的圣子防御力相当可观 几乎和高等级的战士都的一拼。大大增加了杀手在战场上的存活率。

疾风般的移动速度 敏捷除了傲人的攻击速度外 飞快的移动速度也是不可忽视的一个优势。尤其是在攻城战中，被波厄步般在人群中自由穿梭而不受伤害的大概也只有圣子能够做到了。让句难听的 就算打不过开溜的时候 对手就是想追 也追不上。

劣势

如果要说劣势的话 杀手的唯一的劣势就是HP严重不足。不过话说回来“金无足赤 人无完人”。什么方面都完美了那圣子几乎就是影响游戏平衡性的职业了。圣子的HP成长在全职业中属于中下游水平。好在有圣盾防御的支持 使得圣子不至于成为不堪一击的玻璃娃娃。另外 HP的不足严重影响了圣子持久战斗的能力 因此圣子无论和什么职业搏斗时都应该速战速决，切不可打持久战。

在加点方面 虽然敏捷圣子 每次升级的自由分配点数自然是全加在敏捷上。但是适当增加一些体力和力量来弥补HP和攻击力方面的不足也是未尝不可的。虽然目前流行的是纯敏捷 但是不追新的话圣子的可能也就到此为止了。勇于尝试新的加点法，最终脱颖而出也是不可能的事。

GameStar



姓名：周凯源

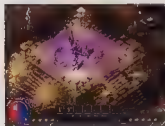
年龄：26

职业：北京网捷信科技有限公司总经理

格言：让兴趣成就工作，让事业铸就梦想

GameStar：您好，请您先给我们的读者介绍一下贵公司的一些情况？

周：北京网捷信科技有限公司成立于2004年6月，是一家从事互联网增值和无线路由器为主营业务的高新技术企业。公司目前拥有正式员工30余人，划分为市场部、产品部、商务部、渠道部、技术部、客服部等多个业务部门。公司的管理团队不仅具有精湛的从业经历和丰富的产品运营经验，而



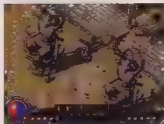
且还拥有良好的人脉关系和丰富的公司管理经验。

GameStar：请您给我们介绍一下《魂Online》这款游戏吧。

周：我们代理的这款叫《魂Online》的游戏，以其几近完美的2D引擎技术和细腻精致的画面，演绎了日本、西域以及诸多一个各种特色的民间文化及风土人情，体现了盛唐时期中国文化对周边地区的深远影响。更重要的是，此款游戏是国内游戏开发者第一次跨文化开发的突破性尝试。

GameStar：贵公司代理这款《魂Online》的网络游戏，对玩家的定位是在什么层次？您预计在在线人数将达到多少？

周：作为游戏的参与开发者和运营者，我们是身兼数职选择用户的。我们所能做的只能是尽自己最大努力把产品做好。至于广大玩家是否能够接受我们的产品，我相信我们仍努力是会得到应有的回报的。



GameStar：现在的玩家对于历史似乎并不关注，那么您觉得这么一款以历史为题材并且是以日本战国时代的历史为题材的游戏有哪些特殊的地方会吸引玩家？

周：日本战国时代的历史只是我们游戏文化背景的一个组成部分。我们真正想要表现的是自古以来中华民族的文化对周边地区文化的影响。相信玩家们均会在游戏中更多的感受到强烈的民族自豪感。

GameStar：我听说这款游戏有一个叫做“魂”的网游新系统，这是个什么概念？请您给我们介绍一下？

周：在魂的游戏系统中，我们引入了一种在网上全新的吸魂概念。在杀死某些特殊的

怪物后，可通过游戏中的吸魂道具，将怪物死后的魂魄吸入容器。在累积到一定的数量后，玩家将其交由游戏中的NPC提炼成各种魂的结晶体。通过各种不同的组合方式与玩家在游戏中的武器装备进行合成，最后得到属于你自己与众不同的独有装备。我们可以自信的说，每一个体验过吸魂系统的玩家都会爱上魂，爱上这种前所未有的游戏方式。



GameStar：《魂Online》中的打卡系统也是玩家们比较感兴趣的，请问这个系统有什么作用？

周：“打卡系统”是一种奖励系统，可以让玩家更合理的安排自己的游戏时间。具体就是游戏为每位玩家提供每天一定时间的双倍经验或双倍掉宝的时间。但是玩家需要游戏中的NPC处打卡来激活这个时段，不可以累积也不能挪用。

GameStar：那么，在采访的最后，您有什么要对我们的读者说的吗？

周：强烈建议大家关注我们的游戏。振兴民族游戏产业需要我们的努力，更需要广大玩家的大力支持。

本刊记者/王立静



GameStar



姓名：陈加明

年龄：38

职业：联梦在线（上海）有限公司 CEO

格言：环境永远不会十全十美，消极的人受环境控制，积极的人却控制环境

GameStar 您好，首先请您给我们介绍一下“联梦在线”的一些情况？

陈 联梦在线是由韩国、香港等多家投资公司投资建立的，赛利科技发展有限公司。目前以提供线上娱乐服务为公司最核心的业务。可以说我们是 2003 年创立的公司。今年上半年才刚刚成立。但公司实力并不逊色于其他同行业的前辈。除了有强大的投资方背景外，我们公司的主要成员所负责运营过的网络游戏已经有十多款。因此，尽管公司规模年轻，但运营经验已经非常丰富。

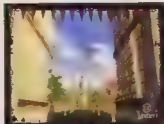


GameStar 那么就请您给我们玩家介绍一下贵公司目前所开发或代理的游戏有哪些？

陈 我们目前主要的精力还是放在给玩家提供网络化的在线娱乐服务上。此外手机游戏等相关的娱乐服务业我们也有所涉足。目前所代理的游戏主要有 MMORPG《Last Chaos》、《Herrent》、3D 线上娱乐社区《Tokusab》以及支撑这些娱乐服务的游戏平台《GameJao》。

GameStar，说到《Last Chaos》这款游戏被认为足以媲美《魔兽世界》的网游，玩家们都非常好奇，我想请您给我们介绍一下这款游戏的一些情况？

陈 《Last Chaos》是韩国非常有名的网络游戏制作公司 Nako 公司经过 2 年秘密开发所制作的一款游戏。《Last Chaos》正是一款力图改变以往韩国游戏带给玩家的感



成度，低内容丰富度，低自由度的感觉的游戏。这款游戏无论在技术上还是设计理念上都与 Nako 以往的游戏有相当大的改变。在 ChinaJoy 上进行展示之后，更可以看到游戏的效果是非常出众的。而事实上我们所需要的机器配置并不高。为什么会这样？就是因为 Nako 公司在技术上有所革新。另一方面，设计者对玩家需求的多样性作了充分的考虑。显而易见，有些玩家喜欢 PK，有些玩家喜欢做任务，有些玩家喜欢组队冒险。而有些玩家则喜欢 Solo。如何尽量的满足这些玩家的游玩习惯而不是改变他们的游戏习惯，或者如何将这些内容模式在不看独立的情况下融合起来而不是生硬的拼凑，在这方面 Nako 花费了很多功夫。其中一个新增的功能是个人地牢，或者说个人迷宫系统。玩家在游戏中随时可以进入个人迷宫。这个迷宫不会有外人来打扰，是个属于自己的天地。而玩家如果愿意，可以邀请好朋友一起来自己的迷宫中冒险。这样

就让玩家在一个广阔的可以互相交流互相影响的世界中又有了一个属于自己的空间。而且迷宫的设计上也经过了充分的考虑，让迷宫变得更有韵味。你可能走进去，突然在前方就碰到了陷阱掉到了下面一层。游戏中有很多诸如此类的设计，让整个游戏的玩法变得更为多样化，更具挑战性。

GameStar 贵公司对于取得运营权的这几款游戏几乎同时在进行运作，那么在运营方面是否会有有一定的侧重？怎么进行协调？

陈 的确，如同一个手掌上的五根手指，尚不一样，我们在产品上肯定也各有侧重。事实上在选代理产品的时候，我们遵循在保证游戏有优秀品质的基础上，所面向的对象范围能够互相弥补，从而能够适应不同条件、环境下的玩家不同的、适合他们的娱乐体验。例如 MMORPG 中的两款，事实上由于其在游戏性的侧重点上各有不同，他们所针对的玩家其实也有着很大的区别。我们将会根据这些不同之处采用不同的运营手段。为了适应这种运营方式，我们在公司结构上也作了一些调整。更与以往的游戏公司有很大不同，能够更有针对性，更具效率的开展工作。至于重点推介，我们在不同的时期和不同的地区会有不同的侧重。这跟推周简单的解释清楚。解释清楚了就属于正规商业范畴了。

GameStar 接着请您给我们介绍一下关于“游戏道”这个游戏平台的一些情况？

陈 游戏道作为一个游戏平台，承载我们公司的所有产品。换句话说，玩家只要注册了游戏道，就能享受到联梦在线及其合作伙伴所提供的各种各样的娱乐服务。不仅仅是网络游戏，还有诸如社区论坛、Avatar 甚至非线上的娱乐，比如手机游戏等等。这是一个全面化的娱乐服务解决方案。让玩家很容易就能享受很广泛的娱乐空间。另一方面，我们的娱乐服务不但非常全面化，而且非常专业化。例如我们的休闲游戏，里面收集了很多经典的作品。TAITO 的包龙、红白机上的小蜜蜂等等。这些经过授权的经典作品所能带给玩家的快乐并非一般的仿制品可以比。尽管为此我们将付出比购买仿制品更多的财力物力人力，但我们也将带给玩家更优质的娱乐体验。

GameStar：在采访的最后，请您给我们的玩家说几句？

陈 让健康娱乐融入生活，享受联梦为您而来的全面娱乐服务体验。

本刊记者：王立静

GameStar



姓名：陈昊

年龄：25

职业：华义国际第二维护部制作人

格言：态度决定一切

GameStar 你好，首先请您给我们介绍一下自己以及华义公司的一些情况？

陈 我是2002年进入四川华义，进入公司就主要负责《天下无双》的开发维护，其间参加过《剑侠Online》的测试工作。四，华义目前有员工70人左右，是西南地区最大的游戏开发团队，从去年开始我们的游戏研发就可以实现量产化了，也就是能够同时进行多支游戏的生产。现在



同时有三款游戏进行研发，一款是大家玩到的《天下无双》，一款是在台湾地区公测的《剑侠Online》，还有一个就是华义游戏社区，这个是类似于联众、QQ这样的休闲游戏平台。

GameStar 贵公司开发的《天下无双》这款游戏收费也有半年多了，请问游戏的现状如何？是否达到了预期的运营目标？

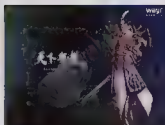
陈 应该说《天下无双》在大陆的运营情况不是很理想，在台湾那边的情况还不错，很长一段时间都在前十名，可能以前行销方面的问题做的不是很好，所以我们想利用这次的3.6版升级来重新做一下推广，让更多玩家认识《天下无双》。

GameStar 说到了《天下无双》最新版本3.6版——争霸伊舍那天城，那就请您给我们介绍一下这个新版本的一些情况？

陈 这次上市的《天下无双》3.6版是 次比较大的版本升级，这次升级从3.0版升级到3.6版，其间总共包含0版、1版和2版三个版本。3.0版新开放了伊舍那天城1个主城以及5个3个冒险地，开放有装备合成、探矿功能和寻宝功能。3.5版开放了10层的冒险地——群魔窟，并且开通了由伊舍那天城到群魔窟的渡船功能，渡船上全面开放了《天下无双》的自动寻路功能以及群魔功能，玩家可以通完善的寻路功能全面提升武器装备的能力。3.6版在引入幻境副本的同时，还引入武器合成系统，设计出独特的妖兽系统。

陈 除了和普通的武器、装备有攻击力之外，还有额外的召唤功能，玩家们只要使用用妖兽攻击的怪物，并取得妖兽之力时，就可以得到召唤妖兽的功能，如赤发、百发、千发等，玩家们有了可以召唤灵兽的功能之后，就可以在遇到更高阶的怪物时，召唤灵兽出来协助战斗，击败敌人。不过，当妖兽上的妖兽值消耗殆尽时，玩家必须等待妖兽恢复，才能再次召唤灵兽，而晚上的灵兽也会随着玩家的召唤次数，而有等级的成长与威力上的提升。此外一些特殊的妖兽还具有特定的技能，例如传送、无敌、强袭等技能令人爱不释手。

GameStar 明年《天下无双》是否还会继续推出新的版本？以及今后的运营策略呢？



怎样的？

陈 《天下无双》在明年预计会推出3.8和4.0版。3.8版会给人家提供一个名叫通天塔的挑战地，并且做一些功能性的升级。4.0版会有比较大的动作，会开放一个全新的种族——魔族，它也有自己相应的职业，让魔族同现有的人族相抗衡，实现人魔大战，将是我们的之后的一个走向。明年我们会立项做全3D的《天下无双1》，我们会用与当前国际接轨引擎，我们希望能把《天下无双》做成一个国内知名的武侠系列，使其成为华义国际内的一个游戏品牌。

GameStar 对于游戏开发公司来说，您认为游戏品质和运营策略哪方面更重要？

陈 对我们研发单位来说，我们会更重视游戏的品质，当然在运营之后，会与运营方有一定的冲突，我们也会对游戏进行一定调整，但我们有自己的原则，我们会在保证游戏品质的情况下，尽量去配合运营工作进行一些改动。

GameStar 华义公司的研发理念是怎样的？明年会有新的自主研发的游戏推出吗？

陈 我们的理念就是做第一流的研发团队，我们希望在几年内，做到在中国流整个亚洲都有一定影响力的研发团队。我们明年将会新开两个项目，一个是目前我们提到的《天下无双II》，另一个名字现在暂时保密，是恐怖惊悚类的网络游戏，这和类型的游戏目前在业内也是个空白。我们四川华义现在正处在转型期，我们将逐步从制作2D游戏向3D方向转变，《剑侠Online》可以说是我们迈出的第一步。

GameStar：最后，感谢您接受我们的采访，请您给我们的玩家说几句？

陈 希望玩家到《天下无双》的游戏中心体验一下，我们真正用心去做游戏，因为一些玩家对我们的游戏不熟悉，我希望大家通过3.6版来真正融入到游戏中，因为我相信《天下无双》的游戏品质在国内2D游戏中绝对是顶级的。■

本刊记者 王立静

置身于奇幻的冒险旅程

WOWRLD OF



这里是集合佳作的舞台

想 我们挑选过最棒的游戏300

套游戏参加《游戏世界》欧洲版第10期

试玩。您 个中读者会看到包含试玩、评测、

图表、地址、导购以及计算机配置等等。个中特别

推荐 Windows 9x/NT/2000 为平台的游戏及软件

使用简体中文安装、可玩、可试玩。我们同时提供

一套 16GB/256MB 内存、Celeron 3.0 处理器、

和互联网及 56Kbps 以上的网络中运行游戏



WARCRAFT

魔兽世界

从半年前我们就已经开始在《魔兽世界》中收集怪物、释放魔法了——但很可惜，那只是在英国服务器上的内测版里。2004年1月初，让人望眼欲穿的公开测试终于来临，我们立刻创建了新的角色投身于冒险旅途中——当然这次同样也有不少新的发现等待各位读者。

麻烦事第一箩筐，还有一个小时飞机就要起飞了！所有箱子都收拾好了吗？留给妈妈的报纸准备得怎么样？家里的狗托付给别人照顾不会有什么问题吧？等等。该死的机票在什么地方，旅行本来是休闲的好方式，但是费心的烦恼也是常人无法想象的。所以还不如待在家里的电脑前期待《魔兽世界》比较好。在暴雪公司出品的这款在线角色扮演大作中，你将穿越美丽的森林、草原、湿地和城镇，在自由的旅程中你将享受到难得的放松。我

们重临魔兽《魔兽世界》测试版中，就是为了给广大的读者带来有关艾泽拉斯——这个游戏中最漂亮同时也是最危险地区的相关情报。

小心！

在《魔兽世界》中，兽族部落（由兽人、牛头人、亡灵和巨魔组成）和人类联盟（由人类、矮人、侏儒和暗夜精灵组成）这两个互相敌对的势力终日在进行着争斗。在游戏正式开始之前，

你必须决定进入哪一种服务器。普通服务器上的对立阵营玩家平时无志互相攻击，只会在一方进入另一方城镇并攻击NPC时才能开战。而PVP服务器则可以随时开战，更加激烈残酷。

在服务器选择完毕之后，我们就要从九个备选职业（战士、法师、萨满祭司、德鲁伊、盗贼、术士、圣骑士、牧师和猎人）中选择自己想要扮演的角色了。注意，每个种族都有自己无法扮演的职业。比如矮人就不能修炼法师这个职业。在经过仔细

考虑和艰难抉择选定职业之后，终于可以正式开始游戏了！首先出现的是从空中俯瞰我们所选种族家乡的镜头。与此同时会向你讲解相关的背景故事，比如侏儒种族目前居无定所，因为在他们的故乡正有一场可怕的地震在肆虐。

踏上旅程

《魔兽世界》的地图以森林、不上最出色，多边形数也不太多。但是画面的卡通风格依然非

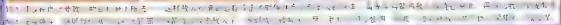




图1 游戏中的一个场景，展示了游戏中的UI和角色。

偏个全部干掉了。一旦完成一个任务，玩家就会获得经验、金币、装备等奖励。玩家可以通过完成任务来提升自己的等级，解锁新的技能和装备。

《魔兽世界》的玩法非常多样，玩家可以通过完成任务、探索地图、与其他玩家互动等方式来提升自己的实力。游戏中的社交系统也非常完善，玩家可以加入公会、组建团队，共同挑战高难度的副本和PVP战斗。

《魔兽世界》的成功离不开暴雪游戏公司的精心设计和运营。游戏的高质量画面、丰富的剧情和完善的社交系统，使其成为了全球最受欢迎的网络游戏之一。

《魔兽世界》的推出，不仅为暴雪游戏公司带来了巨大的商业成功，也为整个网络游戏行业树立了标杆。它的成功证明了高质量的游戏内容和完善的社交系统是吸引玩家的关键。

《魔兽世界》的成功，也反映了玩家对高质量游戏内容的追求。随着游戏行业的发展，玩家对游戏的品质要求越来越高，这也将推动游戏行业不断创新和进步。

《魔兽世界》的成功，也反映了玩家对社交互动的需求。在游戏中，玩家可以通过完成任务、探索地图等方式与其他玩家互动，建立深厚的友谊。

《魔兽世界》的成功，也反映了玩家对剧情的重视。游戏中的剧情非常精彩，玩家可以通过完成任务来推动剧情的发展，体验一个完整的故事。

《魔兽世界》的成功，也反映了玩家对挑战的需求。游戏中的副本和PVP战斗非常具有挑战性，玩家可以通过挑战这些高难度的内容来提升自己的实力。

《魔兽世界》的成功，也反映了玩家对高质量画面的追求。游戏中的画面非常精美，玩家可以通过欣赏这些高质量的画面来提升自己的游戏体验。

《魔兽世界》的成功，也反映了玩家对完善的社交系统的重视。游戏中的社交系统非常完善，玩家可以通过加入公会、组建团队等方式与其他玩家互动。

《魔兽世界》的成功，也反映了玩家对高质量游戏内容的追求。随着游戏行业的发展，玩家对游戏的品质要求越来越高，这也将推动游戏行业不断创新和进步。

《魔兽世界》的成功，也反映了玩家对社交互动的需求。在游戏中，玩家可以通过完成任务、探索地图等方式与其他玩家互动，建立深厚的友谊。

《魔兽世界》的成功，也反映了玩家对剧情的重视。游戏中的剧情非常精彩，玩家可以通过完成任务来推动剧情的发展，体验一个完整的故事。

《魔兽世界》的成功，也反映了玩家对挑战的需求。游戏中的副本和PVP战斗非常具有挑战性，玩家可以通过挑战这些高难度的内容来提升自己的实力。

《魔兽世界》的成功，也反映了玩家对高质量画面的追求。游戏中的画面非常精美，玩家可以通过欣赏这些高质量的画面来提升自己的游戏体验。

《魔兽世界》的成功，也反映了玩家对完善的社交系统的重视。游戏中的社交系统非常完善，玩家可以通过加入公会、组建团队等方式与其他玩家互动。

《魔兽世界》的成功，也反映了玩家对高质量游戏内容的追求。随着游戏行业的发展，玩家对游戏的品质要求越来越高，这也将推动游戏行业不断创新和进步。



图2 游戏中的一个场景，展示了游戏中的UI和角色。

《魔兽世界》的成功，也反映了玩家对社交互动的需求。在游戏中，玩家可以通过完成任务、探索地图等方式与其他玩家互动，建立深厚的友谊。

《魔兽世界》的成功，也反映了玩家对剧情的重视。游戏中的剧情非常精彩，玩家可以通过完成任务来推动剧情的发展，体验一个完整的故事。

《魔兽世界》的成功，也反映了玩家对挑战的需求。游戏中的副本和PVP战斗非常具有挑战性，玩家可以通过挑战这些高难度的内容来提升自己的实力。

《魔兽世界》的成功，也反映了玩家对高质量画面的追求。游戏中的画面非常精美，玩家可以通过欣赏这些高质量的画面来提升自己的游戏体验。

《魔兽世界》的成功，也反映了玩家对完善的社交系统的重视。游戏中的社交系统非常完善，玩家可以通过加入公会、组建团队等方式与其他玩家互动。

《魔兽世界》的成功，也反映了玩家对高质量游戏内容的追求。随着游戏行业的发展，玩家对游戏的品质要求越来越高，这也将推动游戏行业不断创新和进步。

《魔兽世界》的成功，也反映了玩家对社交互动的需求。在游戏中，玩家可以通过完成任务、探索地图等方式与其他玩家互动，建立深厚的友谊。

《魔兽世界》的成功，也反映了玩家对剧情的重视。游戏中的剧情非常精彩，玩家可以通过完成任务来推动剧情的发展，体验一个完整的故事。

《魔兽世界》的成功，也反映了玩家对挑战的需求。游戏中的副本和PVP战斗非常具有挑战性，玩家可以通过挑战这些高难度的内容来提升自己的实力。

《魔兽世界》的成功，也反映了玩家对高质量画面的追求。游戏中的画面非常精美，玩家可以通过欣赏这些高质量的画面来提升自己的游戏体验。

《魔兽世界》的成功，也反映了玩家对完善的社交系统的重视。游戏中的社交系统非常完善，玩家可以通过加入公会、组建团队等方式与其他玩家互动。

《魔兽世界》的成功，也反映了玩家对高质量游戏内容的追求。随着游戏行业的发展，玩家对游戏的品质要求越来越高，这也将推动游戏行业不断创新和进步。

《魔兽世界》的成功，也反映了玩家对社交互动的需求。在游戏中，玩家可以通过完成任务、探索地图等方式与其他玩家互动，建立深厚的友谊。

《魔兽世界》的成功，也反映了玩家对剧情的重视。游戏中的剧情非常精彩，玩家可以通过完成任务来推动剧情的发展，体验一个完整的故事。

《魔兽世界》的成功，也反映了玩家对挑战的需求。游戏中的副本和PVP战斗非常具有挑战性，玩家可以通过挑战这些高难度的内容来提升自己的实力。

《魔兽世界》的成功，也反映了玩家对高质量画面的追求。游戏中的画面非常精美，玩家可以通过欣赏这些高质量的画面来提升自己的游戏体验。

《魔兽世界》的成功，也反映了玩家对完善的社交系统的重视。游戏中的社交系统非常完善，玩家可以通过加入公会、组建团队等方式与其他玩家互动。

我们选择的角色

对于普通的人来说，魔兽世界的世界从来都不曾存在过。这是一个充满奇幻和冒险的世界，玩家可以通过完成任务、探索地图等方式来提升自己的实力。游戏中的社交系统也非常完善，玩家可以通过加入公会、组建团队等方式与其他玩家互动。

《魔兽世界》的成功，也反映了玩家对高质量游戏内容的追求。随着游戏行业的发展，玩家对游戏的品质要求越来越高，这也将推动游戏行业不断创新和进步。

《魔兽世界》的成功，也反映了玩家对社交互动的需求。在游戏中，玩家可以通过完成任务、探索地图等方式与其他玩家互动，建立深厚的友谊。

《魔兽世界》的成功，也反映了玩家对剧情的重视。游戏中的剧情非常精彩，玩家可以通过完成任务来推动剧情的发展，体验一个完整的故事。

《魔兽世界》的成功，也反映了玩家对挑战的需求。游戏中的副本和PVP战斗非常具有挑战性，玩家可以通过挑战这些高难度的内容来提升自己的实力。

《魔兽世界》的成功，也反映了玩家对高质量画面的追求。游戏中的画面非常精美，玩家可以通过欣赏这些高质量的画面来提升自己的游戏体验。

《魔兽世界》的成功，也反映了玩家对完善的社交系统的重视。游戏中的社交系统非常完善，玩家可以通过加入公会、组建团队等方式与其他玩家互动。

《魔兽世界》的成功，也反映了玩家对高质量游戏内容的追求。随着游戏行业的发展，玩家对游戏的品质要求越来越高，这也将推动游戏行业不断创新和进步。

《魔兽世界》的成功，也反映了玩家对社交互动的需求。在游戏中，玩家可以通过完成任务、探索地图等方式与其他玩家互动，建立深厚的友谊。

《魔兽世界》的成功，也反映了玩家对剧情的重视。游戏中的剧情非常精彩，玩家可以通过完成任务来推动剧情的发展，体验一个完整的故事。



图3 游戏中的一个场景，展示了游戏中的UI和角色。

《魔兽世界》的成功，也反映了玩家对社交互动的需求。在游戏中，玩家可以通过完成任务、探索地图等方式与其他玩家互动，建立深厚的友谊。

《魔兽世界》的成功，也反映了玩家对剧情的重视。游戏中的剧情非常精彩，玩家可以通过完成任务来推动剧情的发展，体验一个完整的故事。

《魔兽世界》的成功，也反映了玩家对挑战的需求。游戏中的副本和PVP战斗非常具有挑战性，玩家可以通过挑战这些高难度的内容来提升自己的实力。

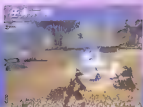
《魔兽世界》的成功，也反映了玩家对高质量画面的追求。游戏中的画面非常精美，玩家可以通过欣赏这些高质量的画面来提升自己的游戏体验。

《魔兽世界》的成功，也反映了玩家对完善的社交系统的重视。游戏中的社交系统非常完善，玩家可以通过加入公会、组建团队等方式与其他玩家互动。

《魔兽世界》的成功，也反映了玩家对高质量游戏内容的追求。随着游戏行业的发展，玩家对游戏的品质要求越来越高，这也将推动游戏行业不断创新和进步。

《魔兽世界》的成功，也反映了玩家对社交互动的需求。在游戏中，玩家可以通过完成任务、探索地图等方式与其他玩家互动，建立深厚的友谊。

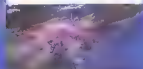
《魔兽世界》的成功，也反映了玩家对剧情的重视。游戏中的剧情非常精彩，玩家可以通过完成任务来推动剧情的发展，体验一个完整的故事。



1. 游戏画面显示，主角在黑暗的环境中探索，周围是岩石和洞穴。



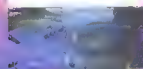
2. 游戏画面显示，主角在黑暗的环境中探索，周围是岩石和洞穴。



3. 游戏画面显示，主角在黑暗的环境中探索，周围是岩石和洞穴。



4. 游戏画面显示，主角在黑暗的环境中探索，周围是岩石和洞穴。

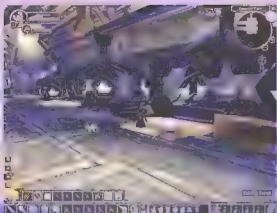


5. 游戏画面显示，主角在黑暗的环境中探索，周围是岩石和洞穴。



6. 游戏画面显示，主角在黑暗的环境中探索，周围是岩石和洞穴。





《最终幻想13-2》中的场景



《最终幻想13-2》中的场景

《最终幻想13-2》中的场景

3 2 1 灯灭了!

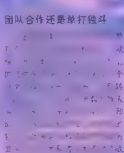
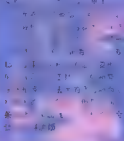
在《最终幻想13-2》中，玩家将扮演一名被选中的孩子，与他的伙伴们一起，在充满神秘和危险的世界中展开冒险。游戏中的战斗系统采用了实时战斗，玩家需要通过点击屏幕上的技能图标来释放技能。游戏的画面风格采用了3D渲染，场景设计非常精美，充满了未来感和神秘感。



《最终幻想13-2》中的场景

团队合作还是单打独斗

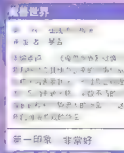
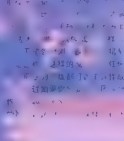
在《最终幻想13-2》中，玩家将扮演一名被选中的孩子，与他的伙伴们一起，在充满神秘和危险的世界中展开冒险。游戏中的战斗系统采用了实时战斗，玩家需要通过点击屏幕上的技能图标来释放技能。游戏的画面风格采用了3D渲染，场景设计非常精美，充满了未来感和神秘感。



《最终幻想13-2》中的场景

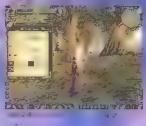
团队合作还是单打独斗

在《最终幻想13-2》中，玩家将扮演一名被选中的孩子，与他的伙伴们一起，在充满神秘和危险的世界中展开冒险。游戏中的战斗系统采用了实时战斗，玩家需要通过点击屏幕上的技能图标来释放技能。游戏的画面风格采用了3D渲染，场景设计非常精美，充满了未来感和神秘感。



未来值得推荐的大作

《最终幻想13-2》是一款非常值得推荐的大作，它不仅拥有精美的画面和动听的音乐，更拥有深度的剧情和精彩的战斗系统。如果你喜欢角色扮演类游戏，那么这款游戏绝对不容错过。



《最终幻想13-2》是一款非常值得推荐的大作，它不仅拥有精美的画面和动听的音乐，更拥有深度的剧情和精彩的战斗系统。如果你喜欢角色扮演类游戏，那么这款游戏绝对不容错过。

魔兽世界

游戏名称：魔兽世界 开发公司：暴雪娱乐 游戏平台：PC

《魔兽世界》是一款非常受欢迎的角色扮演游戏，它拥有庞大的世界观和丰富的剧情。玩家可以扮演不同的种族和职业，在游戏中进行冒险和战斗。游戏的画面风格采用了3D渲染，场景设计非常精美，充满了奇幻色彩。

第一印象：非常好



系列的历史

暴雪公司出品的“魔兽”系列可以说是PC游戏史上的不朽巨著。我们将向你介绍该系列的发展故事和三部作品。

1. 2010年12月1日，甲公司以每股10元的价格购入乙公司普通股100,000股，占乙公司普通股股本总额的10%。甲公司将其作为长期股权投资核算。

A photograph of a book cover. The cover features a grid pattern with a central floral or star-like motif. The text on the cover is in Arabic, including the title 'الكتاب' (The Book) and the author 'أحمد محمد' (Ahmed Mohamed). The book is bound in a light-colored material, possibly leather or cloth.

value _____

[illegible]

日期	姓名	
月	1	12
日	12	12
时	12	12
分	12	12
秒	12	12
毫秒	12	12
微秒	12	12
纳秒	12	12
皮秒	12	12
飞秒	12	12
阿秒	12	12
zepto	12	12
yocto	12	12
atto	12	12
femto	12	12
picosecond	12	12
nanosecond	12	12
microsecond	12	12
millisecond	12	12
second	12	12
minute	12	12
hour	12	12
day	12	12
week	12	12
month	12	12
year	12	12

[illegible]

Figure 1. The effect of the initial concentration of the monomer on the polymerization of *N*-vinylcarbazole initiated by *N*-vinylcarbazole. The polymerization was carried out at 60°C for 24 h in the presence of 0.01 mol/L of *N*-vinylcarbazole. The initial concentration of the monomer was 0.01 mol/L (○), 0.02 mol/L (□), 0.03 mol/L (△), 0.04 mol/L (◇), 0.05 mol/L (×), 0.06 mol/L (●), 0.07 mol/L (○), 0.08 mol/L (□), 0.09 mol/L (△), 0.10 mol/L (◇), 0.11 mol/L (×), 0.12 mol/L (●), 0.13 mol/L (○), 0.14 mol/L (□), 0.15 mol/L (△), 0.16 mol/L (◇), 0.17 mol/L (×), 0.18 mol/L (●), 0.19 mol/L (○), 0.20 mol/L (□), 0.21 mol/L (△), 0.22 mol/L (◇), 0.23 mol/L (×), 0.24 mol/L (●), 0.25 mol/L (○), 0.26 mol/L (□), 0.27 mol/L (△), 0.28 mol/L (◇), 0.29 mol/L (×), 0.30 mol/L (●), 0.31 mol/L (○), 0.32 mol/L (□), 0.33 mol/L (△), 0.34 mol/L (◇), 0.35 mol/L (×), 0.36 mol/L (●), 0.37 mol/L (○), 0.38 mol/L (□), 0.39 mol/L (△), 0.40 mol/L (◇), 0.41 mol/L (×), 0.42 mol/L (●), 0.43 mol/L (○), 0.44 mol/L (□), 0.45 mol/L (△), 0.46 mol/L (◇), 0.47 mol/L (×), 0.48 mol/L (●), 0.49 mol/L (○), 0.50 mol/L (□), 0.51 mol/L (△), 0.52 mol/L (◇), 0.53 mol/L (×), 0.54 mol/L (●), 0.55 mol/L (○), 0.56 mol/L (□), 0.57 mol/L (△), 0.58 mol/L (◇), 0.59 mol/L (×), 0.60 mol/L (●), 0.61 mol/L (○), 0.62 mol/L (□), 0.63 mol/L (△), 0.64 mol/L (◇), 0.65 mol/L (×), 0.66 mol/L (●), 0.67 mol/L (○), 0.68 mol/L (□), 0.69 mol/L (△), 0.70 mol/L (◇), 0.71 mol/L (×), 0.72 mol/L (●), 0.73 mol/L (○), 0.74 mol/L (□), 0.75 mol/L (△), 0.76 mol/L (◇), 0.77 mol/L (×), 0.78 mol/L (●), 0.79 mol/L (○), 0.80 mol/L (□), 0.81 mol/L (△), 0.82 mol/L (◇), 0.83 mol/L (×), 0.84 mol/L (●), 0.85 mol/L (○), 0.86 mol/L (□), 0.87 mol/L (△), 0.88 mol/L (◇), 0.89 mol/L (×), 0.90 mol/L (●), 0.91 mol/L (○), 0.92 mol/L (□), 0.93 mol/L (△), 0.94 mol/L (◇), 0.95 mol/L (×), 0.96 mol/L (●), 0.97 mol/L (○), 0.98 mol/L (□), 0.99 mol/L (△), 1.00 mol/L (◇).

[illegible]

1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 2679, 2680, 26

[illegible]

海陆空三线作战

[illegible]

不死亡翼的突襲

[illegible]

起成相了。在《虞世南》

从0级到34级

英雄是这样炼成的

再伟大的魔法师也是从一个菜鸟开始的。现在我们要为你讲解一个名为“Maura”的57级魔法师的成长过程中最刺激的几个阶段。



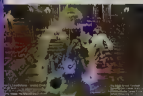
第11级：和我的朋友Amrith一起完成了几个任务并勘察清楚了新地区的情况。在我们挖掘的过程中，Amrith发现了一条铜矿脉。首先我们解决了帮派问题，然后Amrith开始挖掘矿石，因为她的第二职业是矿工。我们在返回家乡的路上在“黄金都”稍作停留，在那里Amrith将挖出的矿石铸造成武器。



第15级：在西部荒野地区的海岸线附近有一个小岛，在小岛上有一个灯塔，Grayson船长的游戏在那里落难。因为他和他的船只就在那里沉没，要想使他安息需要完成几个任务。我们当然愿意帮忙，如果我们给他两个鱼人的鳞片，还会有意外的惊喜，赶快返回陆地上找去吧！



第19级：我们加入了一个五人组成的强大团队，前往西部荒野境内的死亡矿井进发。在那里最让人恶寒Van Cleef，他手下有数不清的矿工、小恶魔和亡灵，甚至还有被小恶魔驾驶的威力十足的矿工机器人向我们进攻。好在人多力量大，不算难应付。在矿井的深处还会发现恶魔车间，我们沿着隐蔽的小路向矿井的深处进发。在路上还必须和数目众多的小恶魔战斗。

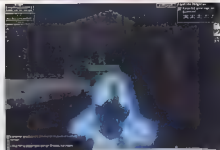


第24级：鉴于我已经完成了死亡矿井的任务，对那里的地形比较熟悉，我决定帮助那些没有经验的英雄搜寻Van Cleave这个恶棍。事情进行得非常顺利，一个同伴甚至找到了头野猪并把它送给了我。然后我动身前往“黑暗帮”，在那里我要揭开Salvan失踪之谜。他突然消失得无影无踪，只剩下了日记。在别人的帮助下我顺利地完成了调查工作。



第34级：我很同情那些生活在铁炉堡里的侏儒族难民，所以我决定帮助他们夺回居住地。但是这个任务并不容易完成，只有在工会同伴Mokyllock和另外两个伙伴的帮助下我才有可能成功。等我们到达目标地点的时候，发现除了很多邪恶的敌人之外，还有几个粘土巨人，而架古旧的侏儒联合挖掘机的轰鸣带来了巨大的惊喜。我们在泥·里找到，新价值不菲的宝藏。挖走了。







Support PS 2
PIL 4.0 2.0, 128 MB 内存, 33.3 GHz CPUSupport PS 2
PIL 4.0 2.0, 128 MB 内存, 33.3 GHz CPU支持 PS 2
PIL 4.0 2.0, 128 MB 内存, 33.3 GHz CPU支持 PS 2
PIL 4.0 2.0, 128 MB 内存, 33.3 GHz CPU

最终幻想XI Final Fantasy XI



继在日本和英国大获成功后，《最终幻想XI》终于来了。两个大陆的游戏开发商索尼和史克威尔联合推出了一款新的职业和新的区域，都在玩家的游戏中进行。

可以信赖的玩家提供的攻略还是有限，不过相信国内的玩家都和我一样的在期待——既然国内的网络游戏市场这么火爆，为什么没有人将它引进中国呢？

游戏中一共有五个种族可供选择，为玩家提供了六种主要职业（战士、僧侣、魔法师、盗贼、牧师、召唤师）。每个职业都有自己独特的技能，而一些增加的职业比如骑士、剑士、炼金术师等，则与游戏中的某些任务或探索模式有关。在游戏中，玩家可以自由选择职业，每一种职业都有自己独特的技能，而一些增加的职业比如骑士、剑士、炼金术师等，则与游戏中的某些任务或探索模式有关。

不管你是否愿意成为战士、魔法师、僧侣、武士、木工、炼金术师等，如果你喜欢去冒险，就可以知道自己想要的职业是什么了。



在游戏中，玩家可以自由选择职业，每一种职业都有自己独特的技能，而一些增加的职业比如骑士、剑士、炼金术师等，则与游戏中的某些任务或探索模式有关。

《最终幻想XI》的系统可以分为任务和探索。探索模式将玩家带入到一个新的世界，而任务模式则将玩家带入到一个新的世界。在游戏中，玩家可以自由选择职业，每一种职业都有自己独特的技能，而一些增加的职业比如骑士、剑士、炼金术师等，则与游戏中的某些任务或探索模式有关。

在游戏中，玩家可以自由选择职业，每一种职业都有自己独特的技能，而一些增加的职业比如骑士、剑士、炼金术师等，则与游戏中的某些任务或探索模式有关。

在游戏中，玩家可以自由选择职业，每一种职业都有自己独特的技能，而一些增加的职业比如骑士、剑士、炼金术师等，则与游戏中的某些任务或探索模式有关。



在游戏中，玩家可以自由选择职业，每一种职业都有自己独特的技能，而一些增加的职业比如骑士、剑士、炼金术师等，则与游戏中的某些任务或探索模式有关。

在游戏中，玩家可以自由选择职业，每一种职业都有自己独特的技能，而一些增加的职业比如骑士、剑士、炼金术师等，则与游戏中的某些任务或探索模式有关。

在游戏中，玩家可以自由选择职业，每一种职业都有自己独特的技能，而一些增加的职业比如骑士、剑士、炼金术师等，则与游戏中的某些任务或探索模式有关。

在游戏中，玩家可以自由选择职业，每一种职业都有自己独特的技能，而一些增加的职业比如骑士、剑士、炼金术师等，则与游戏中的某些任务或探索模式有关。

本月特别推荐网络游戏

我想这一定是全球玩家最为瞩目的消息。

11月5日,暴雪正式宣布《魔兽世界》将于11月23日在北美发行,同时发行的还有澳大利亚和新西兰。北美《魔兽世界》建议售价为\$49.99,在第一个月免费,典藏版建议售价为\$79.99,也包括1个月免费,收费方式有3种,每月\$14.99,半月\$13.99,半年\$12.99,可通过信用卡和网上支付。同时,暴雪还宣布11月8日开始魔兽世界免费公测,玩家可以登陆官网注册或向各客户端,公测开始日期将在官方网站公布。



不过,11月10日,暴雪宣布,《魔兽世界》公测测试将注册,原因是已经达到了预定的测试人数目标。暴雪会在11月23日正式发行之前继续分析服务器人数,如果还有空间的话可能会对公测开放注册。

这个世界就是这样,有令人欣喜的,也总有令人遗憾的。

魔兽世界

开发商: 暴雪

运营商: 第九城市

官方主页(北美): <http://www.worldofwarcraft.com/>

公测时间(北美) 2004年11月8日

客户端大小: 2GB

《希望Online》是在2000年面市的PC Package游戏《Sea》的替下制作的。游戏构建了一个类似于《魔兽世界》的背景故事,有第一天第 九 有原址太阳大地树木,也有爱与正义。

游戏以明快的色彩进行搭配,采用卡通风格的全3D卡通风格,在游戏中仿佛置身于梦境般的卡通世界中。游戏的特色在于其独特的攻击方式,轻松搞笑的概念贯穿了整个游戏中,生动幽默的小动作和肢体语言以及无厘头的招式让玩家乐不可支。游戏除了技能攻击外还有两种攻击模式,一是Combo攻击,游戏其实不光是简单使用鼠标来点选怪物,还可使用键盘的特定按键来展现不同的Combo攻击。因此玩家除了施展一般攻击的打击效果之外,还可使用Combo来施展印像攻击、跳跃攻击、连珠攻击等的符号战、技能、是合体攻击、合体攻击中要有2到3位玩家来同时施展,当加持上正在施展必杀技时,旁边的魔法师可能施展高攻击力的魔法,使魔法的威力提高2倍以上。



希望Online

开发商: 韩国Grigon Entertainment

运营商: 光宇华夏

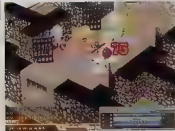
官方主页: <http://www.seolonline.com.cn/>

公测时间: 2004年11月10日

客户端大小: 385MB

操作系统: 视窗的卡通风格

《新蜀山Online》的开发班底是《石器时代》与《魔力宝贝》的开发小组Dwango,同时也是日本Sammy跨足MMORPG的第一款作品。游戏的背景故事设定在一个名为“西达诺利亚”的大陆上,玩家共有5个国家可供选择,每个国家都拥有各自的历史背景 and 地理环境以及各自的种族和特色。



游戏最大的特色在于采用了“同步策略战斗系统”,这区别于传统回合战斗系统加上散策略形成的新型回合战斗系统。游戏方式仍然为踩地雷方式,但切入战斗画面后采取同步回合制,双方是同时行动的,同步策略战斗系统结合了技能组合概念、职业变化、地形高低、队伍成员、阵行走位、宝物助攻等不同的策略要素,由于是同时行动,因此在下达攻击指令的同时还需要预判对手的下一步动作,让玩家充满了冲动的趣味。

新蜀山Online

开发商: Dwango

运营商: 新浪


官方主页: <http://www.xshuonline.com.cn/>

公测时间: 2004年12月


客户端大小: 未知

本月推荐免费网络游戏


墨香
开发商: 韩国 eolnet
运营商: 世纪数码
官方网站: <http://www.moxiang.com.cn>
公测时间: 2004年10月21日
客户端大小: 221M




刀神榜
开发商: 金山
运营商: 金山
官方网站: <http://ls.kingsoft.com/>
内测时间: 2004年8月
客户端大小: 630MB




开天
开发商: 韩国 Vauxoft
运营商: 奥美
官方网站: <http://www.ktontline.com.cn>
内测时间: 2004年3月31日
客户端大小: 400MB




航海世纪
开发商: 蜗牛电子
运营商: 游戏蜗牛
官方网站: <http://www.htacn.com/>
内测时间: 2004年10月1日
客户端大小: 1.1G




星际Online
开发商: SONY 网络娱乐
运营商: 坤成网络
官方网站: <http://planetside.coollan.com.cn/>
内测时间: 2004年9月1日
客户端大小: 1.5G




密传
开发商: 韩国 HandSoft
运营商: 欢乐数码
官方网站: <http://www.taotao.com/>
内测时间: 2004年7月26日
客户端大小: 未知



天外
开发商: 迅雷资讯
运营商: 光城
官方网站: <http://co.the9.com/wam.htm>
公测时间: 2004年9月8日
客户端大小: 630MB




仙境
开发商: 盘古软件
运营商: 河南科捷
官方网站: <http://www.3konline.com>
内测时间: 2004年10月1日
客户端大小: 575MB




卧龙剑心
开发商: 万马网络
运营商: 万马网络
官方网站: <http://www.dragonheart.com>
公测时间: 2004年11月1日
客户端大小: 106M




飞飞
开发商: AEONSOFT
运营商: 网号
官方网站: <http://ll.163.com/>
内测时间: 2004年9月
客户端大小: 635K




网络 缺
开发商: 冠网
运营商: 冠网
官方网站: <http://www.3q1.com.cn/>
公测时间: 2004年9月1日
客户端大小: 65MB




刀舞Online
开发商: 傲世软件
运营商: SOHU
官方网站: <http://bo.sohu.com/>
公测时间: 2004年7月4日
客户端大小: 352MB




剑灵II
开发商: 韩国 Ymir
运营商: 中广网
官方网站: <http://www.r12.com.cn/>
公测时间: 2004年11月18日
客户端大小: 262M




希望Online
开发商: 韩国 Grigon Entertainment
运营商: 光兰华夏
官方网站: <http://www.seaonline.com.cn>
内测时间: 2004年11月9日
客户端大小: 385M



奇侠
开发商: 韩国 Tae-won
运营商: 英雄创造
官方网站: <http://www.xunhar.com.cn/>
内测时间: 2004年4月3日
客户端大小: 340MB



泰诺花园
开发商: Dwango
运营商: 第三波
官方网站: <http://www.sgcgame.com.cn/>
内测时间: 2004年11月
客户端大小: 560MB



网络游戏秘技

密传

实用度

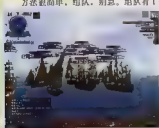
在怪物被攻击时，有时候画面会出现粉红色的光环在旋转，如果在这个光环被旋转的时候使出致命攻击，暴击的可能性在八九成。在出现光环的时候，该怪物被致命攻击就会出现暴击，不仅限于致命，比如吸血之类的都会暴击，而普攻这时候不一定暴击。而且只有在出现光环的时候，技能攻击时才会发生暴击，光环有个时间，也就是连续命中3、4下的时间，抓紧时间可以免致命后，吸血，都是黄色的。



航海世纪

实用度

方法很简单，组队，别急。组队有1个要求的，队长不能装备任何货物！商人可以找齐几个人一起，开个快速型战略的人，相对付他些钱，让他当队长跑商。路上绝对没海盗干扰，而且速度还要提高很多。具体多少就看队长的船的速度了。



航海世纪

实用度

D:\VoyageCentury\voyage下的voyage文件是修改窗口的文件

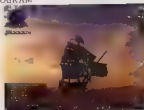
```

noulesguth dli
full_screen=0
screen_x=800
screen_y=600
screen_x=1024
screen_y=768
lockable back buffer 0
screen_bpp D3DFMT_X8R8G8B8
texture degradation 0
controls pc_controls
controls=pca_controls
    
```

program_directory=PROGRAM

```

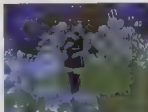
run test
full_screen=0 (这句话的意思是是否窗口化游戏0代表是1代表全屏)
screen_x=1024
screen_y=768 (这句话是窗口化的窗口大小)
    
```



天堂II

实用度

先说一个通用的方法。在外挂一起组队打怪的时候去拉个重龙火车，反正重龙飞得慢打不到自己。等外挂开始一起打重龙的时候，拉着火车从他们中间穿过去。因为自己跑得慢，重龙飞得慢，所以会活开一段距离，这样就对了。等日已过去了，会儿后重龙也就飞到外挂附近了，因为外挂正在打重龙，跟着自己的重龙火车也就一起围攻外挂了。



接下来发生什么大家就可想而知了。另外一个适用于巫师朋友。在外挂坐下来休息的时候，这时候也是他最弱的时候，拉几个重龙到他上面，一个个的催眠。这样外挂的头上就有了一颗定时炸弹了，将重龙全部催眠后，到跑到一边看重龙一个个的醒来，因为自己离的远了，所以重龙醒来的时候会攻击两自己近的目标，也就是外挂。同时自己也可以再拉一队重龙给予火力支援来加速外挂的死亡。这个方法不仅适用于主动怪，群体怪也可以，在外挂周围围几个群体怪，当外挂休息完后会引来自动打怪，也就是身边睡的群体怪，当外挂打了第一个怪以后，其他群体的怪也会过去帮忙，这样一来嘿嘿

当然，终极致命武器还是拉boss，到外挂处等，那得死n00a乎甲。

天堂II

实用度

12:5	米矿坑	12:45	度矿坑	01:15	东北海岸	01:45
01:45	米矿坑	02:15	度矿坑	02:45	东北海岸	03:15
03:15	米矿坑	03:45	度矿坑	04:15	东北海岸	04:45
04:45	米矿坑	05:15	度矿坑	05:45	东北海岸	06:15
06:15	米矿坑	06:45	度矿坑	07:15	东北海岸	07:45
07:45	米矿坑	08:15	度矿坑	08:45	东北海岸	09:15
09:15	米矿坑	09:45	度矿坑	10:15	东北海岸	10:45
10:45	米矿坑	11:15	度矿坑	11:45	东北海岸	12:15



兵书战策

Play Guide



开发公司: Nintendo 游戏平台: 任天堂 Game Boy Advance
发行时间: 2004年10月 官方网站: <http://www.nintendo.com/>

3D 动作冒险

CP: PEGI 3 11 50 适合 7 岁以上 适合 11 岁以上 适合 16 岁以上 适合 18 岁以上

定于一

定于一

定于一

2002年于Nintendo公开的N64, 2D之
游戏不仅在韩国国内受欢迎, 而且凭借
独特的游戏理念, 在日本玩家群中也拥有
十分高的期待度。可是 一晃4年过去了, 开
发公司却一直没能推出新的游戏开发进度。
就在大家的讨论与期待被大家2 WDW 等
3D 巨作吸引之时, 网络上却流传出了一张

神秘的主视觉图。据说这段传奇的游戏
画面, 比那中作略美的画面, 又引起了大
家的热情。

神秘的主视觉图

在《洛奇》的世界里, 玩家在进入游戏
的时候, 可以在主地图(1~ 0~1
岁)随心所欲地选择角色的年龄。而
且这个年龄是与玩家的年龄和体
育能力相结合的。在1~ 0~1 岁, 选
择10 岁的话, 你站在你身边选择
, 岁开始的游戏难度就不止一个
人。所以这充分的满足了玩家“扮
演自己”的快感, 让玩家再或者昨
伊的装扮, 自然可以以10 岁开始
扮自己的角色。当然, 面对高大威猛
情有独钟, 完全可以选择10 岁的GG
来陪你玩。

在你选择人物的初始年龄以
后, 就可以在《洛奇》的世界里

畅游冒险了。在这个世界里, 角色的年龄
会随着游戏时间的增加而不断增长。不
过达到10 岁以后, 角色的成长会减缓。但
是, 随着角色的成长, 角色的属性会得到提
升。

而在《洛奇》的世界里, 一个月的时间
是40 天(游戏中的日夜计算) 一年则是30
天。实际上, 换算成现实世界里的时间, 不
多 树就是游戏中的1 年。你登陆游戏
后, 系统会自动计算出你的游戏日期。

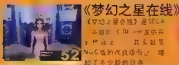
《洛奇》的战斗系统也是很有特色的。
在游戏中, 怪物不仅不会逃跑, 还会一
直追着玩家打。而且与玩家一样, 怪物同
样拥有攻击、防御、反击、反击等丰富多
彩的模式。在强大的AI 配合之下, 这些怪
物的攻击方式也许会让你目瞪口呆。而且
更加让人惊讶的是, 不同种类的怪物, 也
会发生争斗的。比如在村庄附近游荡的
怪物, 要是发现了在村庄边缘活动的小
怪物, 它们一定会发动攻击的哦。

还有一点不得不提的一点, 就是很多怪物
在遭受攻击的时候还会出声说话的呢。这
以让你听到怪物的说话声更多了。不过怪
物说话的声音, 好像还是无趣(玩家听不
明白) 哦! 据说这可能影响到怪物手
使用的成本。

游戏中的角色有一个叫做生命值的属
性, 它会随着时间推移而不断降低。如果
生命值太低的话会影响到吃饭、喝水、学
习技能或者攻击、防御等。当然, 这个
时候我们的玩家自然会选择吃一个苹果
吃饭。但是吃的食物又会影响到你的本
体。

定时进餐是会使你的生命值保持在一个
比较平稳的状态。而处理食物的方法也是
多种多样的。比如抚养母鸡会使母鸡产
下鸡蛋, 然后鸡蛋可以直接食用。也可以
进一步的合成成美味的料理。还有某些特





《梦幻之星在线》
《梦幻之星在线》是SEGA
公司的一款网络游戏，
它是一款以角色扮演
为主的游戏，其特色是
玩家可以自由地选择
了丰富的任务。



《希望Online》
《希望Online》是一款
由韩国游戏公司开发
的一款网络游戏，它
是一款以角色扮演
为主的游戏，其特色
是玩家可以自由地选
择了丰富的任务。



《冒险岛》
《冒险岛》是一款由
韩国游戏公司开发的
一款网络游戏，它
是一款以角色扮演
为主的游戏，其特色
是玩家可以自由地选
择了丰富的任务。

知会产生材料时可能会有意想不到的功能与效果。

游戏开始的时候，角色就会随身携带着一本书籍，可是书在这个游戏中的重要性，它大部分的技能都是需要在这本书，才能学到的。而且学会之后，我们还需要不断的进行练习才能学会。

技能分为A、B、C、D、E、F、G、H、I、J、K、L、M、N、O、P、Q、R、S、T、U、V、W、X、Y、Z、AA、AB、AC、AD、AE、AF、AG、AH、AI、AJ、AK、AL、AM、AN、AO、AP、AQ、AR、AS、AT、AU、AV、AW、AX、AY、AZ、BA、BB、BC、BD、BE、BF、BG、BH、BI、BJ、BK、BL、BM、BN、BO、BP、BQ、BR、BS、BT、BU、BV、BW、BX、BY、BZ、CA、CB、CC、CD、CE、CF、CG、CH、CI、CJ、CK、CL、CM、CN、CO、CP、CQ、CR、CS、CT、CU、CV、CW、CX、CY、CZ、DA、DB、DC、DD、DE、DF、DG、DH、DI、DJ、DK、DL、DM、DN、DO、DP、DQ、DR、DS、DT、DU、DV、DW、DX、DY、DZ、EA、EB、EC、ED、EE、EF、EG、EH、EI、EJ、EK、EL、EM、EN、EO、EP、EQ、ER、ES、ET、EU、EV、EW、EX、EY、EZ、FA、FB、FC、FD、FE、FF、FG、FH、FI、FJ、FK、FL、FM、FN、FO、FP、FQ、FR、FS、FT、FU、FV、FW、FX、FY、FZ、GA、GB、GC、GD、GE、GF、GG、GH、GI、GJ、GK、GL、GM、GN、GO、GP、GQ、GR、GS、GT、GU、GV、GW、GX、GY、GZ、HA、HB、HC、HD、HE、HF、HG、HH、HI、HJ、HK、HL、HM、HN、HO、HP、HQ、HR、HS、HT、HU、HV、HW、HX、HY、HZ、IA、IB、IC、ID、IE、IF、IG、IH、II、IJ、IK、IL、IM、IN、IO、IP、IQ、IR、IS、IT、IU、IV、IW、IX、IY、IZ、JA、JB、JC、JD、JE、JF、JG、JH、JI、JJ、JK、JL、JM、JN、JO、JP、JQ、JR、JS、JT、JU、JV、JW、JX、JY、JZ、KA、KB、KC、KD、KE、KF、KG、KH、KI、KJ、KK、KL、KM、KN、KO、KP、KQ、KR、KS、KT、KU、KV、KW、KX、KY、KZ、LA、LB、LC、LD、LE、LF、LG、LH、LI、LJ、LK、LL、LM、LN、LO、LP、LQ、LR、LS、LT、LU、LV、LW、LX、LY、LZ、MA、MB、MC、MD、ME、MF、MG、MH、MI、MJ、MK、ML、MM、MN、MO、MP、MQ、MR、MS、MT、MU、MV、MW、MX、MY、MZ、NA、NB、NC、ND、NE、NF、NG、NH、NI、NJ、NK、NL、NM、NN、NO、NP、NQ、NR、NS、NT、NU、NV、NW、NX、NY、NZ、OA、OB、OC、OD、OE、OF、OG、OH、OI、OJ、OK、OL、OM、ON、OO、OP、OQ、OR、OS、OT、OU、OV、OW、OX、OY、OZ、PA、PB、PC、PD、PE、PF、PG、PH、PI、PJ、PK、PL、PM、PN、PO、PP、PQ、PR、PS、PT、PU、PV、PW、PX、PY、PZ、QA、QB、QC、QD、QE、QF、QG、QH、QI、QJ、QK、QL、QM、QN、QO、QP、QQ、QR、QS、QT、QU、QV、QW、QX、QY、QZ、RA、RB、RC、RD、RE、RF、RG、RH、RI、RJ、RK、RL、RM、RN、RO、RP、RQ、RR、RS、RT、RU、RV、RW、RX、RY、RZ、SA、SB、SC、SD、SE、SF、SG、SH、SI、SJ、SK、SL、SM、SN、SO、SP、SQ、SR、SS、ST、SU、SV、SW、SX、SY、SZ、TA、TB、TC、TD、TE、TF、TG、TH、TI、TJ、TK、TL、TM、TN、TO、TP、TQ、TR、TS、TT、TU、TV、TW、TX、TY、TZ、UA、UB、UC、UD、UE、UF、UG、UH、UI、UJ、UK、UL、UM、UN、UO、UP、UQ、UR、US、UT、UU、UV、UW、UX、UY、UZ、VA、VB、VC、VD、VE、VF、VG、VH、VI、VJ、VK、VL、VM、VN、VO、VP、VQ、VR、VS、VT、VU、VV、VW、VX、VY、VZ、WA、WB、WC、WD、WE、WF、WG、WH、WI、WJ、WK、WL、WM、WN、WO、WP、WQ、WR、WS、WT、WU、WV、WW、WX、WY、WZ、XA、XB、XC、XD、XE、XF、XG、XH、XI、XJ、XK、XL、XM、XN、XO、XP、XQ、XR、XS、XT、XU、XV、XW、XX、XY、XZ、YA、YB、YC、YD、YE、YF、YG、YH、YI、YJ、YK、YL、YM、YN、YO、YP、YQ、YR、YS、YT、YU、YV、YW、YX、YY、YZ、ZA、ZB、ZC、ZD、ZE、ZF、ZG、ZH、ZI、ZJ、ZK、ZL、ZM、ZN、ZO、ZP、ZQ、ZR、ZS、ZT、ZU、ZV、ZW、ZX、ZY、ZZ。

在游戏中，有一种特殊的物品叫做“礼物”，既然是礼物，那么总是要送人的吧。不过，游戏中把这些礼物送给NPC，例如，在游戏中，你在森林的边在后加恩，如果你运气不错，你可能会遇到一个NPC，那么在你遇到他的时候，也许就会有一个特殊的对话，从而得到一个特殊的技能或者得到一个特殊的任务哦。

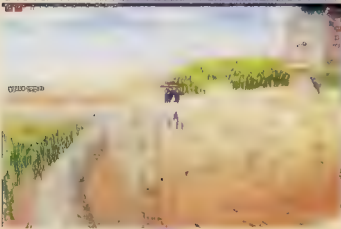
你可以在购买了乐器或者口琴的情况下，把你自己的曲子或者完全自己创作的全新曲子与乐器之上，然后乐器就会发出声音，这样在游戏中的玩家，都能够听到你的演奏，而玩家听到的技能越高，所能听的乐曲的长度也就越大。而且还能从最初的水平演奏变成美妙动听的多音阶音乐。在游戏的官方网站上，还开通了在线作曲的功能，玩家可以在线上完成曲目的编排。

你能够体会到游戏的存在不仅仅是娱乐而已，由于游戏中存在吟游诗人的角色，不要想象，吟游诗人的自由，这能给玩家带来影响，让玩家能够自由的吟唱喜欢的歌曲，配合自己所编写的词曲，完美得呈现一个吟游诗人的角色。

叙述

在游戏中，如果你做出了“一些很”不起的事情，系统就会给你相应的称号，比如你如果能够做到守了承诺，那么《传奇》世界里的称号，那么你可以得到“守了承诺”的称号，这些称号绝对不仅仅是你拿来炫耀的，在游戏中“守了承诺”这个称号后，你的属性也会发生变化。

冒险地图大小一般来说是衡量一个游戏可玩度的重要标志。在《传奇》中，各个地图之间是由封印石所分割开的。如果玩家们在一个地图上的冒险已经接近完结，那么，

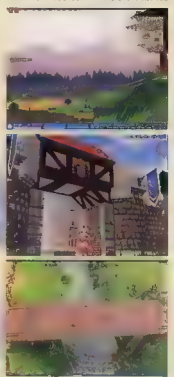


就可以联合许多玩家一起去解开封印石。这样，当一块块封印石被无情的解开后，一个个全新的地图又会向大家重新开放。呈现在玩家面前的将是一片更加危险，但也是更加充满挑战的新大陆。

而且，对封印石做出了最后一步的玩家，会得到全服务器独一无二的称号，这个称号表现在，即使这个玩家今天删除了此角色，这个称号也不会再有人获得。

游戏中和在线入口都会有一个平台，玩家组队，可以通过这个平台来讨论游戏中的事情。这个平台在开始游戏时，就会有很大数量的玩家，一样的效果，随机产生出现，随机产生出现后，除了地图不同外，怪物、BOSS、以及宝物等都可能全然不同。让玩家每次探险都有新鲜感。这样地图不会因为玩家对其处的地图太熟悉，而导致发生玩家利用地图BUG在“大菠萝”里击杀率斯脱的“悲剧”场景。一次次的悲剧。

文 游侠骑士团·阿兹卡班的囚徒





《开天》 网游王初度开天 绝配 Kt-online



自从10月30日《开天》公测全面启动之后，我便以最快速度投身到新服的修炼之中。经过在“开天世界”一天一夜8个小时的艰苦奋斗，我终于达到了转职的标准。考虑到这年头魔人太多，为了生态平衡的发展，所以本人义无反顾地投入了神祇的怀抱。下面简单交代一下本神从50到100+以上的“发家史”。

转职之前

首先声明，在神国打怪是要花钱的，而且要花很多钱。奇事先打好经济基础！

50-52级，跳过翼犬，变种马得人（只掉垃圾装备和钻石，实在无利可图），直接去打食人草、食人熊，前者掉王修之药，后



者掉暗魔金，存风系列装备都掉。刚开始比较吃力，小心别引来一堆食人熊。主动攻击的怪物不好惹，附身一点，转职后打到的武器要比装备值钱许多。

52-55级，选个欲生命之树（皮厚攻击力高，但动作迟缓），能掉力量+修之药。火魔系列上半身。如果到55就拿剑苍爆别太剑，可以到2-3转进台打幽灵猫。

55-59级，还是选择打生命之树，对战士来说它掉钱打得快又不花钱。妖灵也可以考虑，只是化的血多点，不过能掉远古奇盾和+4防的暗魔剑。

59了哦，嘿嘿，能拿帅气的火龙到了（造型不错），提醒大家知主要情事，首先要搞是武器要求，这样才能保证修炼速度。你可以事先去南官方网站的武器装备属性表去早作准备。打修德就能掉天光剑，+4攻击的火魔锤子（很值钱）——这家伙和穆克个样，看上去就是来唬人，只是有点迟钝。

在K国吧吧，打到多余的武器卖给玩家或者商店赚点铜板钱，也可以打异界带兽（主动攻击），掉灭魂下等身，马特天使护腿（+50体力），单手脱光剑，收获颇丰了，试试吧！

加点合理的的话到了60级就能守上战士一

转的最后一步耶路撒冷，它在未来很长一段时间内都将陪伴着你！

63级就能换1比灭龙龙头部改更高的炎剑（炎之遗忘）了，想要的话到3-4传送点去打幽灵骑士，能掉炎之遗忘、龙之护臂、护腿，+40防的圣龙之鳞，加特海洋戒指，都是好东西哦！

65级，带上首饰就能拿起转战士的最后武器——龙神的恩赐。转地图中，只有乌龟（龙西德拉）能掉这些BT的怪物才掉龙神，而且暴率很低，市场价2000W，视体好运气！

到了67-7，级就打那个有趣的卡卡（乌龟，会喷的杂交物种，在生命之书，因





照 龙神的恩罚 多种加持手圈等等，后者在3-4传送点最见面，掉那路最冷盔甲、护甲、加持项链、加持血之手圈，都是有市无价的好东西！

PS 加点的方法，战士把冰风攻击技能加满，把防御加满，把力量加满，剩下的10点的技能点留到二转加攻击和防御技能（SSP）的，嘿嘿，二转技能很爽的哦。

冲上二转，头上多了个白色的标志了，当然，最重要的还是能修炼二转技能（威力较之前的又是一大飞跃），穿上二转装备自然威风凛凛，第一个“帅”字了得。

89-98级，别无选择只能砍克林，狂暴矮人，王冠傀儡这些入门级别的怪物。先砍掉黄金护臂、护腿、真红之刃，矮人掉勇者之盾+50防，没落皇族护腿，王冠傀儡掉落黑星盔甲。

PS：二转地图的怪物可比以前的要难对付许多，而且二转装备的掉落更是低的可怜，试试看你的运气吧！

98-105级，K影子武士和强盗猎人（两者见影不爽），武士能掉诸红之血护臂、圣十字魂护臂、满月伤痕（单手剑）、麒麟之剑、列德哀之剑，偷鱼人掉十字军魂护腿和元老会铜剑，那处梦里才有宝物！据官方消息，要加入的炼金术会那么一点！

105级以后还是老老实实在组2个弓手拉怪打掉装备，记得上场的怪物别拉太多，一两个就够你好受了，尤其是现在连续喝血瓶时有一定的时间间隔，千万挺住啊！

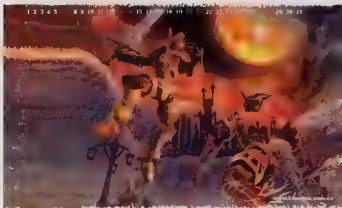
补充掉宝：马勒掉黄金盔甲、诸红之血护腿，哥尔掉诸红之血护甲，帝国掉奥丁吊脚+60防，利昂掉十字魂铠甲，朱红之血铠甲，谢尔怒掉掉魂剑（宝室啊），■

为有壳所以特别“硬”掉的装备有神将护臂、护腿、灭魔、力量盔甲（+7攻击），单手白金之剑。

70-75级，到3-4传送点砍僵尸，这种主动攻击怪会动死人，建议一个个对付，趁沙怪神将盔甲、神将护甲、灭魔、力量护腿，运气好也有亮之遗忘、散光+守护刷+10件。你也可以向前去找巨魔兽，虽然体积庞大攻击高，但动作迟缓对你不构成太大的威胁，能掉亮之盔甲、耶路撒冷护臂。

75-80级，继续砍巨型熊或者奥夫，奥夫是上动又凶猛，打力+7则在砍巨熊的时候被奥夫看见，两头夹击，不过奥夫偶尔能掉龙神的恩罚，这可能是个不小的诱惑。

80-89级，是冲二转的关键时期，应该有能力对付二转地图上最强悍的艾因德哈和凯利（都是主动攻击怪，真攻击高防御高血厚），危险系数高，费多花钱快升级也快。



開天

“三无”PK世界

无不胜 无不克 无不能

www.ktonline.com.cn

2004年度网络游戏
非常期待网络游戏大赛



SEGA

新千禧电子娱乐公司
www.pubnub.com.cn

角色介绍

20017000MHz 2x1 VRAM 256MB 128 1000x600 16BIT 3D 16.7M

Phantasia Online Elite Burst

《梦幻之星在线：蓝色脉冲》(以下简称《梦幻之星在线》)是SEGA公司面向PC用户开发的系列作品之一，其实就是NGC版的改良版而已，增加了不少新的任务，取消了Offline的单人游戏模式，还新增了一些新的系统，使得游戏更加完善。

键名	功能
可连续按键位	
FSC	取消 (Cancel)
Run/Space	取消 (Cancel)
Enter	确定
Home	开关/菜单
Esc	动作面板/设置
TAB	角色信息切换
Space	开始输入聊天文字
Ctrl, 左右	切换动作面板
F1 - F12	菜单快捷键
F1	F键动作快捷键 1
F2	装备
F3	技能 (Technique)
F4	魔法 (Mag)
F5	名片
F6	物品
F7	旅行聊天
F8	公会
F9	工会聊天窗口
F10	聊天切换
F11	继续操作开关
F12	上一步
Shift, 1 - 0	10个聊天快捷键
数字 1 - 0	动作快捷键
小计	可自行设置
字母键	各功能如下
Q	自动奔跑开关
W	向前移动
E	自动走路开关
A	向右移动

S	向前移动
D	向右移动
方向键	各功能如下
↑	上楼梯/上一步/上一步
↓	下楼梯/下一步/下一步
←	向左移动/向左移动/向左移动
→	向右移动/向右移动/向右移动

备注：除系统默认键位外，以上键位设定皆为初始设定，在游戏选项的键位设置中可以自行修改。

《梦幻之星在线》里面的动作是一大特色！数量非常多，笔者特意整理一下，供大家参考，希望有所帮助。

以下动作全部用ALT+—

F1. 倒！

F2. 偷拍！

F3. 点

F4. 踢！

F5. POSSI

F6. 打棒球

F7. 带！我

PSF. 2. POSS2

前翻 2 后空翻 3 前侧翻 4 前翻 5 前飞踢 6 武术架势 7 武术架势

8 武术架势 9 正义使者POSE 0 武术架势

Q: 无所谓 W: 耶！万岁！ E: 抓住！ R: 鼓掌！ T: 飞KISS！ Y: 我来了！

U: 1. 敬礼 O: 好样的！ P: 跳舞 A: 跳舞 S: 中式行礼 D: 日式行礼

F 军礼 G: 西式行礼 H: 打招呼 J: 嘿！万岁！ K: 跪谢！ L: 点脚尖状

Z: 正义使者的POSE X: 正义使者的POSE C: COME ON! 挨拶

V: 正义使者的POSE B: 这儿呢！这儿呢！ N: 不，不！ M: 我倒！

在键位的时候，按方向键的“下”可以移动，用WASD可以控制方向。

角色介绍和势力分析



主人公，攻击力12卡第2位，高HP，自身可用回复魔法，是全部能力最平均的角色，无论是初期还是中期都非常好用的角色，能使用多种武器。



人气万能型角色，配合自身的强力辅助魔法，实际战斗力不输给Haur，只是HP和命中稍低，装备双手刀后攻击力超强，而且魔法众多，单兵作战很强的角色。



12人中攻击力1位，HP第2位，防御力第2位，绝对的对战上，如果在再配合FO辅助魔法，就是被玩坏平衡的角色。



攻击力不高，但是回避和命中很弱的角色，而且拥有和别人不同的攻击方式，最充分显示个人魅力的角色，操作起来有点奇怪，中级者向。



12人中命中力量最高，开始时各项能力低，但是依靠弹枪入手后能飞速成长，后期绝对的斗力角色。



R 1. 样刀型角色，回避力12人中1位，独有的手枪攻击方式，被玩家称为一人游戏时最强角色。



HP最高，攻击力在RA中最高，但是回避太低，导致在2位角色中人气最低。



12人中防御力最强，同时拥有高HP和命中，因为有特殊的外形和行走方式，导致在日本人气最高。



FO中攻击力最高，配合自己的辅助魔法，是最利FO的首选，魔法加成是光魔法威力1.5倍，魔法威力+3倍，御敌范围增加6米。



FO中HP最高，配合自己的辅助魔法加成，最适合辅助他人，是传统意义上的白魔法师，魔法加成是光魔法威力1.5倍，魔法威力+3倍，御敌范围增加6米，最终

BOSS战不可缺少的必要角色。



FO中能力平均，配合自己的中下级魔法加成，最典型的坐骑，魔法加成是中级魔法，上中级魔法威力1.3倍，但是防御一般，人气极低，角色的使用率不高。



12人中精神力12，高回避，最低HP，最低攻击力，传统意义上的黑暗法师，魔法加成是初级魔法威力1.3倍，加血魔法范围增加6米，暗魔法有贯通效果。最终BOSS战不可缺少的必要角色之一。

这个系统是《PSO》的特色。每个玩家在输入完自己的ID号，程序会根据玩家给出的ID号来挑选玩家的SECTION ID。SECTION ID的计算方法比较特殊，比方来说A就是1，B就是2...玩家所有ID名字的数字相加，然后除以一个基数，得出的余数就对应各个SECTION ID。但是每个SECTION ID又对应，只有这个SECTION ID才能获得的独特装备，这就像玩家间必须相互交换来取得自己所需要的高级道具。真是非常有特色的系统，强调《PSO》系列那种大家一起合作游戏的概念。下面给出的是每个SECTION ID的特点。

- 刀系收藏家必备ID，最容易出霰弹枪，鉴定主擅长鉴定附加攻击力
- RA专用ID，最容易出长枪，鉴定主擅长鉴定特殊攻击
- HU专用ID，最容易出大刀，鉴定主擅长鉴定附加攻击力
- 出大招专用ID，最容易出长刀，鉴定主擅长鉴定附加攻击力
- 上班族专用ID，最容易出机枪，鉴定主擅长鉴定特殊攻击
- FO专用ID，最容易出杖，鉴定主擅长鉴定附加攻击力
- 防具专用ID，最容易出防具，鉴定主擅长鉴定特殊攻击，附加属性
- 最容易出小到，鉴定主擅长鉴定附加攻击力
- 出子弹专用ID，最容易出枪，鉴定主擅长鉴定特殊攻击
- 最容易出短刀，鉴定主擅长鉴定附加攻击力



首先进入游戏来到大厅。



然后上前与NPC对话创建队伍。

选择创建队伍。

接着给队伍起名字，然后选择下录就可以进入冒险空间了。

从大厅继续前进首先会来到新人公会，在这里可以接到委托的任务。

与新人公会内的NPC对话就可以接新人公会的任务。

走出新人公会是一个广场。

右边的地方就是传送点到奥尔德表的入口，也就是欧拉的地方。

如果向前走，在墙有醒目红色标记的门，那里就是医院。

与医院的护士MM对话就能治疗角色收到的伤害。

走出新人公会先转到一个柜台，这里就是物品寄存处。



在物品寄存处左转弯就是商店了。

走进商店就可看到商人。

看到物品寄存处右边的一片空地“哎？对了，这就是广场。这里是很热闹的地方，如果你去找古奥尔德表冒险了，突然发现物品不够用了或者肉是了，那就只能开个传送门回来了。而传送门就是开在这里的。

打开菜单，大家会发现有一个“玛古”的选项，在《梦幻之星在线》中，玛古就像普通MMORPG中的宠物一样，不过玛古的作用和普通宠物完全不一样。玛古的作用是修正角色的能力，让角色习得一些新的技能等等，所以玛古的培养从很大程度上也影响角色的能力。比如他需要养成的最大修正命中率和攻击力的玛古，法师需要的是修正魔法攻击力的玛古。

玛古的养成就是不停地给它喂食东西吃，每喂一次就要等上5分钟，因为玛古也会吃饭。根据喂食的道具不同，玛古的成长方向也会不同。玛古就会变成各种不同的形态，每种形态修正的能力和习得的特技都不一样。喂食玛古是一门非常深奥的学问，由于笔者手上只有日版的玛古养成资料，所以也就没办法详细说明了，望大家谅解。

《梦幻之星在线》是一款非常注重玩家间的整体配合的游戏，对于那些只知道PK的玩家来说，这个游戏根本没什么吸引力。配合也是一种乐趣，希望大家能从这个游戏中体会到一些其他游戏中体会不到的东西。玛古养成关系，还有一些系统身心得，笔者就留在下次再说吧。

文/asp



十二月
万众瞩目
好评
公测中

Dark Story

拳,是一种属于徒手武艺,在历代兵器谱或小说中统称为“白打”。拳的释义在拳经要诀中第六卷的场云:“何为这样种说?按拳经所言非小混世通拳就是用它来解决问题!”然亦武林真正的拳法应该是武林人练功的绝学,《墨香》江湖里的八种武器,拳也许是鲜不引人注意的,它没有刀的强悍气魄,没有剑的花式灵活,也没有箭和暗器的远程优势。但它却是最有效、最直接和最迅速的武器。《墨香》里拳手是少数群体,在这里就以笔者操作的拳手为例,说说练拳的种种心得。

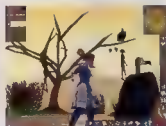
拳手入门

建议拳手新生儿们,没到15级时单练比较好,不要组队。组队所分的银子数和经验都少很多,就在敦煌打小蜘蛛、食人花、双奴、东欧西打打就可以开到8级,如果单练的话就已经有足够的钱头本技能书了。游戏中有很多玩家手搓书又学技能,其实没有关系,这本书就是个引导发展个性角色的游戏,暂时开放的5本拳技能书在演武场都还算比较好通过的,只有第二本比较难学,所以建议这个阶段的拳手学拳4以后再学拳5。

以下把五拳技能做个简单介绍:

拳1(四少林):作为新手比较实用,攻击力也很高,当升到4层左右就有把对手击晕的效果,你能在画面上看到对手头上冒星星(啊喂,好玩)。不过击晕的时间太短效果不太明显。另外此招有个特性,使用起来,拳手会向前冲。如果遇怪物冲去的话,后果不堪设想。

拳2(推心裂肺):攻击不高,但有6段连击效果,有些费内力,新人不太适合。



拳3(分筋错骨):是群体攻击的招式,尽管内力较多,但却是最练级的最好招式(只是新人会感觉演武场考试太难过了!)尤其是新手群的乱军军官,没有学拳4或拳3,原本不用着急去学习。

拳4(野球乱舞)这也是群体攻击的技能,不过它在准确率方面不如拳3,且比拳3还要费内力,因此,不太受拳手们的青睐。

拳5(如封似闭):此为远程攻击招式,相对拳前两种武术而言,他的攻击力最高,当然也是最费内力的。笔者练到了第8层,收三四下就内力不足了,感觉这是为PK而设计的招式。

整体来说,拳攻击力、攻击速度都是六种武器里中的,攻击距离近,连续技中有范围攻击的效果,相对于刀剑枪,最大的特点是能打昏敌人。拳的两个范围攻击武功分是错骨和野球乱舞,是组队时主攻拳手的最常用的技能,也很适合 SOLO,相对而言分错骨更为好用些,费内少。只是攻击范围小是唯一缺点,这也是单人练级时使用最多的技能,闻少林、如封似闭是PK型武功,个有击晕效果另一个是群高攻击武功,各有长短,在比武PK时可交替使用。

演武小贴士:

1、在演武场学拳4、拳5的时候,开始最好不取站中,否则你会突然跳出来把包包围,稍麻烦。只以过来打,打的过程中,留意完全恢复小蜘蛛出现的信号。

2、拳在进阶时除了需要想学的技能,等级高了,体系会相应的提高等级,个上高级学技能的这一说法,本人认为是有点BT的。

练级提示:20级以后可以开。

到这里为止,你可以放开手脚找些怪试





试身手了。记住在以后的打怪过程中要勤“打坐”(前期基本是打一个怪便一次)。所以，主流拳手前期的技能点基本就花在打坐和拳的被动技能上(轻功也是必学的)。在13级后再考虑护体和内力的升级。

属性点的分配上，拳手也有不同于其它职业的增加，力量、敏捷、体质和心脉这四属性，敏捷是增加攻击和攻击力的，防御和暗盾，近攻的刀、剑、拳、枪则需要增加力值；体质加血量，心脉加内力和护体值的，护体消失，就表示你快马上会“躺倒”见血。

如此分析，拳手就在下力、体、心的比例分配了。拳在7级前加全力，8级时按3:1的比例体力:心脉；9级开始按4:1:1加法。也有人按3:1:2的加，相信其内力与护体会稍好一些。2:2:2的加点是最为平衡的一种，既能抗又能打，在这种拳手面前MM最安全不过了。

练拳的似乎天生就是当血牛的命。据说练六神武器的人则打一只怪，不必攻击先后，停最后打得最多的总是拳手！因此，作为时刻准备冲锋陷阵的拳手不重视血量是不行的。

拳手的升级之路

8、9级学会技能后，练级起来就轻松多了。一个人到月牙泉荒漠的小树林打石头人和投石精怪吧，个头小小的投石精怪比较难缠，远程攻击加上主动攻击，所以最好避开它去打石头人。这怪物比较分散，而且经验比较多，打钱也不错，比较适合一个人单练。如果两种怪一起出现，先打小的，石头人比较笨不会主动攻击。敲打一二、四只怪打出去，这样很快就能升到13级。

到了13级，大家都兴冲冲的奔向东陵了，当然你也不例外。显然你只熟悉门口的剑雨，并且还是一只只的秒杀；你把它们引到偏僻的角落然后杀之。箭雨可不是好惹的，它是远程攻击怪物，选得多远就射你几下。《墨香》的怪物似乎都是高IQ的，当它们发现你时，你准备好开溜吧，这就意味着它的兄弟们都来帮忙了……而且怪物都是穷追不舍的工人，叫唤得上不到还而准备打坐时，别以为它们已经放弃了对你的追击，回

头看看说不定给你一回马枪呢！不过别忘了你是在泰陵的入口，不对劲的话立刻切换地图逃命(兵器卡的朋友就等跟他不停的换图吧)。这样升到15级没什么大问题，我说的在不能挂的前提下。

15级后组队比较好，虽然技能点分得太多，经验太少，钱也太少，所以大多数人都不同意组队升级。但到后来，你会发现《墨香》怪物很多是大堆大堆的刷出来，而拳手非常之凶猛！组队时如能集到3、4个人，的话，还不如组队到7个人(组队最多只能7人，可能是为了满足以后跨区的需求)，这时血牛就起很大作用了，前面的刀、枪等血牛在前面顶着，远程攻击的弓MM暗器MM在后面既安全又发挥了优势，这应该是升级最佳的队型了。尤其是在泰陵境内，如此配合一边打边向更密集的地方延伸。

单练的拳手则要挑挑地方。可以去华清池打老虎和绿巨人，老虎是主动攻击的怪物，绿巨人相对来说就好欺负多了。华清池还有书仙宫、西理洞，怪物飘在空中等级十分怪异，但攻击似乎不如老虎，如此这般升到18级，等换了16级装备(为什么到了18、19级才换16、17级装备呢？这个问题相信人家都表示理解)，就可以组队去泰陵中陵击穿打即命鬼或去郑州打鸟(罗罗)，鸟与怪比较安全，但郑州还有一种怪，名字且(读：简格姐)，姐姐的话，要小心组务的那种与之造型一样穿红衣的怪，姐是穿绿色的衣服，它的水属性魔法会冻结住不动，造成技能攻击都会顿很久，所以没事别去惹它。

冲到21级时，练级就很多样化了。泰山引路密客、少林牛、贾河，只要保证掉的次数少，升的也是最快的。梅挂八，在原地复活掉3%的经验值和钱，在记录点也掉2%的经验值和钱，所以如果死的次数多了，掉下的经验都能升级了，因此在这里不提引路梅挂打怪。

以上是本人作为拳手在《墨香》中的一些心得，如有不当之处，请大家指正，互相交流，一起研究切磋才是闯荡“武”的王道！■

文 悠悠游创作室·笑痴



十二月
万众瞩目
好评
公测中



万马网络 www.dragonheart.com.cn

MEMOPEC

CPU: Pentium III 500 内存: 256M 显卡: nVidia 显存: 16M

龙之心 Dragonheart

《龙之心》将于1月18日正式公测！众多玩家期待已久的魔法终于要亮相了。游戏中玩家可以选开明战士或战士或者法师，一种角色进行游戏。游戏可装备身体的部位自由利用装备，能够无限制的表现玩家自由个性的强大的角色系统。游戏怪物具有多样的个性和特征，它还能通过玩家的作为显示出不同的反应，从而改变魔法形象的设备完全不同攻击模式的怪物，脱离了单调的升级，能够让玩家享受游戏的多元性。通过利用不同攻击模式对付不同特性的怪物，体现了高自由度的战斗策略功能。

今天，先给大家介绍一些魔法师的资料。

与《龙之心》中雅和特里兰土地类地行亚保林不同，法师的来自更加神秘的地域“史约里”村。相传，这个村庄自古就是巫师聚居地，无数的法师在这片胜地中修炼、求道，然而，很少有奥斯特里人真正踏入到史约里村。一切的一切，仅仅是人们的种和传说。

直到有一天，奥斯特里人遭逢不幸，原本温驯的动物开始变得狂暴，森林中的树木也被邪恶所诅咒，甚至出现了从未有过的怪物。一股强大的黑暗势力企图控制，假使这些善良的人，史约里村里的法师们挺身而出，为了自己的信念，为了奥斯特里人，打破魔咒的入侵。共同抗击黑暗势力阴谋。

从此，历经许久的地域展现在人类的面前，传说中的故国变为眼前的现实。

史约里村的法师们具有 神强大的力量——卡魔林。

“卡魔林”是魔法师的灵魂，历代法师们艰苦的修炼，最终获得了强大的力量。无数的法师为此甚至付出了生命的代价，然而，在危难面前，法师们却无私的向奥斯特里人传授卡魔林，协助他们共同抗击黑暗势力。法师们告诉大家，他们的所作所为，是神赋予他们的使命。

它具备一种特殊的技能：火系、风系、水系。法师使用的技能都和自然有关，是千百年来人类倚重的力量。

火种：持续施放火精灵魔法，可以与其他魔法进行混合，形成新的魔法。

烈火：吸收大地之气息将强大火精灵的魔法

明火：从天空掉落的火精灵魔法

复活：利用大地之气息唤醒自然生命的魔法，可以与其他魔法进行混合，形成新的魔法。

复活：风：没有正与邪之分，只代表性命与自由的绚丽魔法



神秘能量 召唤你的力量
《龙之心》
跨越魔法时代
法师降临：公元2004年11月18日

WM 万马网络发展有限公司
www.dragonheart.com.cn

WWW.DRAGONHEART.COM.CN



雨水、人地、与空气中形成水珠利风风灵施放其力量的魔法，可以与其他魔法进行混合，形成新的魔法。

闪光：随着大地震开从地下施放出来的空气的净化，可以战胜邪恶与黑暗的黑暗魔法。

魔法师的道具物品比起战士和勇士的在样式上更加绚丽。这也是巫师角色的一大特色。

《龙心剑》

在史约里村NPC 都是由法师担任。他们各司其职，团结合作，共同抵抗黑暗势力。

职业：族长（祭司）

史约里村庄里魔法师的最高领导者。为了驱逐黑暗力量的势力，她武装了初级的魔法师们，她把自己的一切献给魔法师。她

职业：祭司

任务：仓库保管员

最大的愿望是能够去冒险，但因为国王留下的诅咒，她人的家庭的缘故，使她留下来照顾信徒。由于愿望不能实现，性格有些暴躁，说话少人相对来说野蛮一点，容易引起误会。

职业：祭司

任务：出售技能、回复网等物品，同时也传授一些技能的组合。

她在史约里管理“卡魔林”的封印咒语。同时肩负宣传发展“卡魔林”的义务。

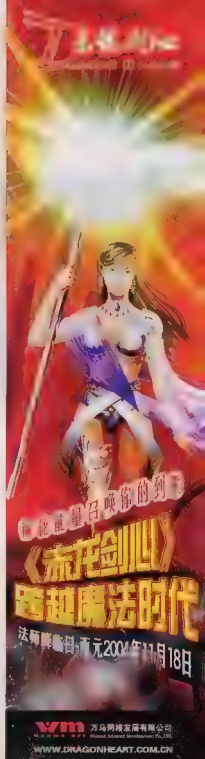
职业：祭司

任务：出售武器、防具等。维修、修理武器。

她喜欢使用“卡魔林”。但与她未来的安吉尔相比，思想是不一样的。安吉尔之所以赋予她这种力量，是因为只有她才能担任国王、合成力量强大武器的工作。对于这个职业，刚开始她也不满意，但很快就服从了命令，因为只有她才拥有制造产生“卡魔林”技能物品。正是她成为了封印封印咒语力量“魔法封印”的关键。NPC 就介绍到这里，下面为大家介绍魔法师使用的武器。

好了，魔法师的介绍就到这里的，相信大家一定心动不已了吧！那就赶快吧！我们在《龙心剑》中不见不散哦！■

文 fei





Magazine All

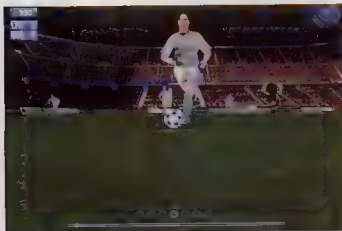
电子竞技与网络

电子竞技

www.na3000.com.cn

第

Champion Manager Online



你喜爱足球么？你热爱足球俱乐部经营么？指挥千军万马在训练场上挥洒汗水，足球冬眠迎接万千球迷如潮欢呼，享受进球后狂喜呐喊，带领梦之队问鼎冠军受人仰视，每个足球迷心中都有这样的梦想！如今，梦想近在咫尺，在遥不可及！全球热门的足球经营模拟类网络游戏《足球经理在线》已经由福建新大陆网络科技有限公司引进中国，在2004年末之际，掀起一阵足球狂潮！《足球经理在线》将给你梦想成真的机会。

作为世界最好的在线足球经营类游戏，《足球经理在线》在欧美玩家中有着相当高的地位，全球已千超过40万的玩家投入其中。新大陆网络科技有限公司携手中国最知名的足球游戏网站PLAYCM，对《足球经理在线》进行了细致的本土化和改进工作。游戏在本土化之后，不仅继承了国际版的高素质，在全面优化的同时，还与外方在技术上进行了多项合作，使许多新颖元素出现在中文版中。例如改进的实时比赛3D化视角画面、激动人心的全国联赛体制等。

《足球经理在线》是一款基于网页的网络游戏。玩家不用下载任何客户端，只要在任意地方，只要拥有一台能够上网的电脑，就可以进行游戏。更妙的是，由于《足球经理在

线》不同于传统的MMORPG类网络游戏，不需要花费太多时间，玩家只需要在适当的时候对球队进行调整。不用担心因为自己没能上线而缺席联赛失去积分，使自己的球队落入人心。只要选择了正确的策略和战术，教练和球员们自己也会主动争取比赛胜利。如此休闲的玩法，再加上等待比赛结果时的紧张刺激，让《足球经理在线》成为休闲娱乐的首选网络游戏。

《足球经理在线》自8月15日开始内测之后，吸引了大量玩家参与。笔者有幸在第一时间拿到了内测账号，开始了这次奇妙的足球经理之旅。两个多月下来，所有心得、心得和自己的探索之见记录下来，希望与大家探讨。

《足球经理在线》有两个可记的网站：www.manageronline.cn以及www.cnol3000.com。前者是查看3D线上比赛，还需去java.com下载SUN JAVA VM1.4，安装进入游戏以后，系统会随机分配给玩家支球队。游戏之初，球队拥有3,000,000左右的启动资金，30名球员，1名教练以及一个有7000个座位的主场球场。这些就是你的日后的发展基础。游戏的宗旨在于七大项：俱乐部、办公

室、球吧、服务、在线杂志、我的信息、退出。

进入游戏后默认页面就是俱乐部界面，而这个俱乐部界面正是以后处理球队日常事务的主要界面，安排比赛、球员训练、调整战术等都在这个页面内。先看球队的基本信息，点击页面左边的第一个选项“球队”，可以看到球队的球衣、姓名、排名、状态、所在联赛、历史成绩，还有相关的联赛和杯赛信息以及球队消息。

你是否对系统分配的球队名称不满？别急，这里马上可以修改，点击“编辑信息”，花上200,000立刻可以改一个舒服的球队名和队名缩写。不过笔者生性吝啬，嘿，还保留到队徽，不要为了虚名占用我的启动资金。队名的下方可以写上一段球队介绍，继续使用google搜索，按自我吹嘘的话放上去，最重要的还是球队介绍可以坐落修改。熟话说“人靠衣装马靠鞍”，选好球衣衣型很重要，进入“球衣”界面，可以设置主客场球衣，还有守门员球衣，众多颜色和款式任你前来选择。前卫时尚型、绿茵豪门型等各种球衣都可以自创的巧手设计出来。如果有人无文无艺，警告你即使他们球衣很酷，你可千万不要说是我的教唆。最后再选个赞助商吧，找个财大气粗的，省出的钱多跟球员签约，以后每赛季都会有广告费入账，而你所付出的代价仅仅是球场广告和球衣广告。OK，球队基本上设定完毕，现在可以开始处理日常事务。

首先要给自己找个得力帮手，好好管教那些像人猿子一样的球员们。点击“教练”，你会发现四根须眉的家伙就是系统自动分配给你的教练。看看他的能力，最高才4星，简直是尸位素餐，等着吧，日后定要叫他下岗，届时不要点“解雇”，先给他找个接班人。在寻找接班人里设定自己想找教练的级别，总点可以选择6个级别的教练（A到F），A是顶级教练，薪水是设置好的，刚开始球队收入不高，名不副实，听不动那些人物教练。一个A级教练的高薪是够让球队破产，找个C级或者D级教练吧，一般一个星期后会有几位感兴趣的教练来球队洽谈合同，找个能力最好的教练，根据他的等级开出一份月薪。

名教练通常都会同时收到多家俱乐部的邀请，他会等到周之后根据薪水的高低决定。

联盟转会，所以当队开出高价，教练却不要时千万要急着想提高价码。好了，新赛季至少要两周以后才会来到球队，当务之急是利用球队现有资源进行优化组合。

多了解一下自己球队的实力。查看“联赛排名”，在这里你会看到球队所处的联赛排名，上一轮联赛的比赛结果以及联赛的积分榜。各支球队的成绩排名一目了然，当然还有各支球队的下轮对阵形势。每轮联赛共有 8 支球队参赛。我们联赛冠军将升入高级的联赛，排名靠前的球队将在下赛季降级，获得联赛冠军不但可以晋升，还可以拥有一座联赛奖杯和奖金奖励。每赛季进行双循环主客场总共 14 轮比赛。每支球队处于同一联赛的球队就是你主要的竞争对手。一定要设法击败他们。

“受伤/停赛”显示的是你球队中是否有因为受伤和红黄牌停赛的球员的信息。如果你的球队场内将会显示出你球队的受伤部位以及据休养的天数。再看一下你效力的球员实力如何，在“队员”页面里显示有详细分配的球员信息。球员的拥有 13 项技术属性，这些属性在 0-10 之间变动。

属性分别是耐力、经验、状态、速度、意识、传球、射门、控制球、断球、传中球、定位球、射门能力。耐力这项属性描述的是球员的持久力。此项数值高的球员可以更好的坚持比赛。拥有良好的耐力也能帮助避免伤病。经验这项属性显示球员对足球的理解和经验。经验丰富的球员在重要比赛不会感到紧张。年龄和比赛场数足决定经验水平的因素。在《足球经理在线》中这项属性可以影响其他属性。状态是身体和精神状态的总和，状态同经验一样影响球员在场上的总体表现。状态属性一周更新两次，取决于球员参加的比赛类型和场数。速度属性描述的是球队的速度决定了他在场上的跑动多快。意识显示球员如何判断和阅读比赛。对球员的技术能力也很重要，此项数值高的球员站位更好并能随时通过传球创造射门良机。经验、状态和意识其他的不大会随着年龄的增大而降低的属性。传球此项属性决定了球员传球质量的好坏。射门包括射门的过人和射门本身，此项数值高则球队得分的几率高。失球数队

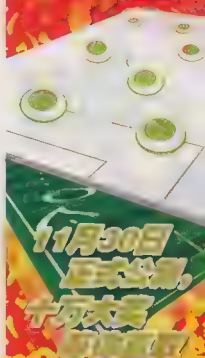
高表示球员不仅可以射门做好，传球还可以保证正确的方向，对于进攻和防守都很重要。控制球的属性是关于球员如何处理球，属性高的可以娴熟的处理球。过人和接球。断球数值高意味着球员可以通过精彩的铲断破坏对方进攻。传中球数值显示球员如何处理长传球开创创造射门良机。定位球数值高则对手任意球、点球难度高。守门数值越高则对手越难破门。球员数值列表可以根据球员的各项指标进行升序或降序排列。通常系统会自动分配给每队两名能力出众的明星球员。他们将是球队以后制胜的法宝。知己知彼，百战不殆，了解自己的球员正是迈向胜利的第一步。

扩建球场绝对是球队发展的头等大事！因为门票收入是一支球队俱乐部的更重要经济来源。有更多的，稳定的门票收入是俱乐部腾飞的经济基础！每支球队初始资金在 300 万左右，首先我们先拿出至少一半进行球场建设。建设规模可以参考如下标准：D1 球队，10000 容量；D2 球队，8000 容量；D3 球队，6000 容量。由于低等级联赛观众较少，球场容量建设较多只会造成更多的空位，还白白支出大笔维护费用。记住一个比例，各种席位建设比率大概是：站位 60%，坐位 38%，VIP 席位 2%。这是《足球经理在线》中分配球场座位的黄金比例。各建筑物价钱、时间列表：

由上表不难看出，如果一次建造的费用（不包括初始费用）小于 100000MM 将要用 1 天的时间，小于 200000MM 将要用 2 天的时间，但超过 200000MM 后时间将成倍数的向上叠加。如果联赛期间每次的工程控制在 20000MM 内，这样 2 天后你所花的钱就会用来帮你赚钱了。球场完工之后，带来的好处立见明显，笔者的好朋友扩建球场之后，每周的联赛门票收入可以达到百万之巨！几周下来就赚得盆满钵满，再利用这笔资金进行球队改造或者其他硬件的建设就十分充裕了。

球场附属设施建设建议先建设医院、小吃店、纪念品商店。医院可以有效地缩短球员伤病恢复时间，小吃店、纪念品商店可以增加收入。球场建成之后，你就要马不停蹄地

我的联赛我做主！



emol 足球经理在线

实现你的 豪门之梦

11月30日

正式公测

千万大奖

等你来赢

建造18-20个小吃店和10个纪念品商店,少了则不能发挥最大效益,多了则浪费。下面将说到足球经理模拟类游戏最让人激动的环节——转会!如何在转会市场占得先机对于广大玩家来说会显得非常重要。在《足球经理在线》中转会将采用挂牌后竞拍的方式,简单来说就是“拍卖”形式的转会。

在转会过程中卖家确定转会球员后,输入该球员的转会起始价位以及转会截止期限(3天)后,该球员将出现在转会列表中。当截止期限过后,如有其他俱乐部出价等于或高于该球员的转会起始价,那么该球员将在24小时后转会到出价最高的球队中。卖家也将得到该球员竞拍后的转会费。整个转会会自动完成。如在截止期限内没有其他俱乐部应价,转会失败,该球员将继续留队。

在了解了转会的方式,规则以及注意事项后,我们如何在转会市场上把握正确的尺度或显得非常重要。而掌握尺度的关键在于要有平稳的心态和正确的策略。只要正确把握好这两点虽然不能保证你在转会市场上呼风唤雨,但是一定能让你全身而退。首先你必须对你中意的球员有一个正确的估价,根据这个估价决定你的预算。在你经营初期球队资金是非常有限的,你必须保证这笔转会资金支出后不会出现财政问题。在决定用多少资金之后你就可以为这名你中意的球员与其他俱乐部开价争了。在转会争夺大战中必须保证的是无论你对这位球员有多么的喜爱,只要他的转会价格超过你的最高定价时,放弃这名球员,这样做也许会让你带来些许的遗憾,但可以保证你的俱乐部一直处于良性发展。

在游戏初期,资金将会非常有限,玩家间的贫富差距也不会很大,转会策略在此时显得非常重要。说说一些转会的策略:

1. 临近截止挂牌价。由于《足球经理在线》采用有时限的挂牌制转会,临近时限报价无疑更有优势。

2. 转会截止前几分钟将出价大幅度提升。这样会导致其他玩家一时无法承受而放

弃争价。但要注意人留出价时留点余地,不要过早的亮出你的底牌,以便在对手继续争价时挽救。

3. 步步为营。这策略要求你时刻关注转会动态,遇到对手出价时马上“还以颜色”,这样子做有利于一点点消磨对手的耐心,简单的来说就是从气势上压倒对手。在必要的时候这一套还可以进行组合使用。

训练是提高球员能力的最基本的手段,只有通过不断的训练,你的球员才会不断成长。重视对球员的培养、训练,没准你的手下将出现济内,罗纳尔多,贝克汉姆那样的超级巨星!每个新的俱乐部产生时都只能被分到一批能力完全随机的新球员,球员的水平有高有低,甚至有些项目为弱能力的菜鸟,“场上一分钟,场下十年功”要想球员们在场上有更好的表现就必须开经理们在场下安排的有针对性的训练。

训练一定要根据球员的能力和你对他们的定位来决定。有以下几点一定要注意:通过训练获得一个能力球的速度是缓慢的,不可急功近利,训练前期下降的速度是训练提高造成的。应当训练安排有系统性,保证良性的变化,避免过多球员参加同一个训练项目,这将降低训练的效果。在安排好你的球员训练内容后,接下来你的教练们或各就各位了。和球员一样,教练也只能同时训练某个区域内的球员。这就需要你合理的安排教练的工作地点,把他们放在最重要的训练点或者是要提高球员能力的训练点。

同时,教练的训练效果和他们的能力值是相辅相成的。教练能力越强,球员训练后的提升就越明显。只要你的资金实力允许,多几个好教练性价比比一个巨星来的更有实际效果。一个训练项目同时只能安排一个教练进行训练,进行某项训练中,教练该能力值必须至少高出受训球员一个球以上才会有作用。

阵型战术的设置是所有足球经理游戏中非常重要的一个环节。《足球经理在线》也不

66

A 《足球经理在线》激活卡是新华网络科技有限公司专门推出供公测用户立即激活游戏中众多功能(如2D,3D比赛观看,转会等)的专用卡。

A 不使用激活卡也能进行游戏,但相关功能的激活需要在满足一些条件(如在段时间、比赛成绩等)后才能得到免费激活——也就是说,使用激活卡的《足球经理在线》用户可以立即得到未使用激活卡用户后面才能得到的功能。

A 《足球经理在线》激活卡大礼包从12月起实施。所有对《足球经理在线》感兴趣的用户均可通过购买参与本次活动的杂志以及新华网络科技有限公司组织的其他活动获得免费获得。

实现你的 豪门之梦



例外。所有的战术设置都将在比赛之前完成，而球员在赛场上对于战术的驾驭能力和战术的延续性是取得胜利的关键。因此，更要追求你独特的战术技巧和对比赛的估计能力。

《足球经理在线》中的战术分为A、B、C“套”，每套都需要玩家手动摆放球员。安排他们的场上位置，游戏中游戏将整个球场分为了4个区域，其中阴影区域是不可以放置球员的，剩余三个区域可以放置的。《足球经理在线》中并没有什么无敌阵型，包括风行一时的BT阵型72，至今也被打回原形。所有的阵型都有相生相克，都需要玩家自己根据球队的实力、人员配置进行灵活安排。

知己知彼，百战不殆。安排战术首先要根据自己球队具体情况。而不是如热刺队的英国绅士雷顿，首先定下阵型，再根据阵型要求往里填毫无球员。如果仍的防守球员众多，就可以在稳固防守的前提下打长传打反击，如果下进攻球员众多，就应该如同暴风骤雨般给对手不停歇的打击！

战术设置方面虽然没有什么要说的太多，毕竟每个球队的人员搭配都不一样，只有小心地提供给你做好。

前锋一定要快速敏捷的！快速前锋将给对手的后防线带来永远还不完的噩梦。相比之下，头球强攻的高中锋则不是那么突出。这是长期以来《足球经理在线》球队排行榜第一的“曼联队长”之威灵顿队长经营的战绩之谈。

中场中路尽量安排排排坐的好手，而挑拨那般的中场挑拨机会大大改善防守质量。

后防线一定要站位过平，要安排得有层次感。这样来，后防线之间的相互补位

就会有效改善，避免出现被对手突破一点之后引狼入室的现象。

兵法有云：知己知彼，百战不殆。安排好自己的阵型，战术还远远不够，还要根据对手的打法进行调整。在重大比赛之前，可以先观看对手的比赛实况转播，了解他的阵型，分析他的战术，总结他的弱点，再对自己的阵型合理调整。“红色联盟佛罗伦萨”的玩家谈到自己的夺冠之路时，强调了很多次了解对手情况的必要性。

球员状态是十分重要的，它影响到很多方面，例如场上发挥好坏，身价等等。球员状态调整就十分重要了。友谊联赛和联赛对球员的状态几乎没有影响，联赛和友谊赛（挑战赛）才是调整球员状态的关键，在这些比赛中受伤害会影响所有的比赛。

友谊赛和联赛中基本不用考虑，可以安排最强阵容出战，不管打多少场比赛都对球员状态没什么影响。即使伤病也不会影响重要的比赛（联赛），打多了球队也不会出现疲惫情况——可以保证战绩。在联赛和友谊赛中会对球员的状态起直接影响，所以伤病会对所有比赛有影响，这就需要合理安排友谊赛了。友谊赛不要怕！为球队打的越多越好，打多了会有球员要求休息，影响比赛，打少了会影响球队状态，球员状态会暴走，最好是同时让1为球队打2-3场比赛，这样1为球队能得到良好的状态又减少了需要休息的球员人数。

说到这里，笔者的工作经验已经倾囊而出，希望大家有所帮助。11月底，《足球经理在线》即将公测，届时又有无数玩家加入，你准备迎接挑战了么？■

文/omic

《新绝代双娇Online》特色介绍

完善的人际互动机制

说到网络游戏，交友当然提上日程！在《新世代双骑Online》中拥有完善的互动机制，除了 般的聊天频道之外，还有组队任务、帮派任务，各项的比武竞技、帮派成员与竞争等等；另外，多样化的生活技能以及舒适的物流管道，都是玩家们增进感情的好帮手哦！

超高度变化的单元系统

《新绝代双骄Online》中最特别的地方，就在于独创的真心系统。超高度的变化以及无消耗，保证让玩家们大呼过瘾。什么是真心系统呢？“真心”乃是藉由打怪或完成各项任务取得的珍贵物品；在新绝代双骄Online中，玩家可以透过与不同种类的怪物战斗，以获得各式各种不同的“真心”哩！每一个真心宝物都有它独一无二的作佣哩！玩家可以依照自己的喜好来锻造它，不论是与装备强化的炼化结合，或是择以真心炼化出各个装饰品。4步骤3阶段选择炼化出宝物，都是不可无光的呢！

脚踏三条船习武新概念

在新绝代双骄Online的世界观，门派的概念是相当具有弹性的，主门派规划，忠人谷、移花宫、天外天、人面，主门派不可以变更，但是可以兼具其它门派身份，殊



家在主门派修炼到一定等级后,就可以拜入其它副门派进行修炼啦!当玩家初次拥有副门派身份时,服装会自动从主派队的服装变成副门派时的服装,玩家只要开启装备接口按下服装切换按钮就会自动切换换上穿着主门派服装啦!玩家不但能随时更换自己的副门派,而当修炼该门派武学技能达到一定程度时,即使转换门派,玩家仍然可以继承该门派技巧加以保留。

小说角色变身英雄宠物

游戏中的角色会在关键时刻提出要求, 请玩家协助, 或者达成任务。玩家将与小鱼儿、花无缺等人发展无可取代的友谊, 也更容易了解《新绝代双骄Online》里的人物世界!

《新世代双桥Online》里由，玩家可以藉由租货或雇佣任务来获得属于你的英雄同伴！

玩家也可以解任务来获得英雄。而且
在此英雄还是没有时间限制的哟~

想脱离苏联的冷峻孤寂吗?想焕发欠缺的沉静内敛吗?通过隐藏奇诡任务的完成,与小说人物发生爱情和爱情的激荡,玩家将可以意约原著中的各方豪客加入,成为自己青春的催催外,更能与游戏中的NPC结合。无论是落拓的小鱼儿、温柔美丽的花无缺、最敢挑战的张牙、外柔内刚的铁心兰……都有可能成为玩家常驻相守的对象。同时,可玩家与同伴结合,除了会上天揽星下地摘仙丹之外,还能到天上玩

家的独门绝技，与玩家形成攻守互补的组合。若同伴本身是玩家的师傅，玩家本身的实力迟早会有质的提升！

哇~江楓好帥哦!! -->_<~

耶，我要美少女魏晶灵当我的宠物啦！
不论如何，喜欢小鱼儿还拒花无缺、花月奴还是魏晶灵，有他们的常相伴随不再是玩家的梦想了！

惊异不断的丰富任务系统

被小白恶性抢怪气到内伤吗?这可不是新拍代双煞Online的特色啊!除了一战、地宫外,新拍代双煞Online中的众多任务设计都秉承“平行空间”制(开启中间任务地池),不但让玩家人人有机会打Boss,充分享受小队合作的乐趣,也将融入古龙原著的精髓剧情,让玩家轻松领略小说人物的独特魅力!

而除了主线的剧情任务与支线的一般任务外,还有是江湖奇遇任务,新绝代双骄单机系列作品的剧情,也将结合进入游戏,让绝代双骄系列的新老玩家,都能第一时间感受任务的趣味。

现实的玩家一定在想：“什么是江南奇遇？奇哪？”15点我们就得去开个关厢！要达成什么奖励条件？要如何触发事件呢？嘿嘿，要是能轻易解开，就不叫做奇遇了嘛！游戏中蛛丝马迹的提示，玩家可要多多提高警觉哟！要结识名闻天下的大侠秦南天，可是要实力和运气兼备的哦！

空/Azure



63

44

A13.0718197

http://ha.pearsoncmg.com 本书为 CPU+ PentiumIII 500 内存、128M 硬盘 支持 10 倍速

《天外》剑客属性加点PK详解

战。【在义外叫“刺客”】毋庸置疑，几乎在每个国家，都称当差！为的角色。他的职业是基本都能办到最多的数，工和，减低攻击的，于动使少却实用。相对于其他职业来说，背，省心，比较容易上手，无论在谁的环境下，都起着决定性的作用。可以说是一个当之无愧的简单实用的职业。

卜而笔者将就自己近三个月来的大外
系身体会来谈一下刺客这个职业。目的是
对这个职业进行全面性、系统性的解析。

加点篇

再说加点吧。战士，就是以攻高防厚为特点。要玩出战士的特色，就要以攻击和防御为主。

力量 影响战士的普通攻击和技能伤害。
2. 力量 1 点加

体质 影响战士的总生命值和防御。
 1. 体质 1.0 5 生命值 5 点体质 1 防御

敏捷，影响人物的命中和回避，1点敏捷=1命中，5点敏捷=1回避。

还有两个“肾力”和“运气”。肾力就不提说了，除“如法施治”等预防御之外，她对她战上没有进过步啊。气，一向有人说了个使人物坚强——声气——说武医证明之后，他确实气人之时，这个人多人都经过家锻炼了，加上有了运气基本，人人都没什么区别，最多能在入场战中中砍倒偶然有——两刃多打了几十血，或者miss了。不过，两刃即使不如运气，这样的几率也一定会出现。而无论运气不如，这样的几率都低得可以忽略。本人也做过测试，先拿一小战上到20级。然后开地图，先拿20点刀山，开地图后最高10点，没到攻力

打怪比不加满多打了几十点血，而且
很稳定，基本每点都可以打这么多
然后加上20%的，打了几十场怪
没有，点8级。

战时以战马为军和车马为主，但可适当地加些牛为辅，但不建议加太多，因为战马无论加再多，因避世也不过巧尔。后期的怪巧所都躲不掉。战士能因，明主，命中心，要通上能知所战及若知情决决，还近，对，般不，出，况，然，却，有，足，援，数，如，里，加，多，，就，最，要。

我在战斗中体会到的关键在于“合力”。“两力”也有，“全体”也有，但关键在“合力”上存在。胸腹间有铁丝网与不想PK的人想PK的人，被敌人打不死的小强。但因为少了太多力量，因此清廷还要指气骂，只要你的队友和你关系够好，不信任你，勉强也可考虑“全体”。有人没读过武侠小说只要把武侠小说中的招式仿效就可以张补了，这里需要说明一下的问题。可能很多人还不知道，武侠小说的强弱关系到对手的攻击，但是呈普遍度。战士的技能伤害只和力量及技能等级有关，和装备的级数没有半点的关系，也就是说你拿40级的武器技能等级和拿5级武器放出来的伤害没有区别。不信的自己可以试试。

到40级的时候，全体战士空，按品武器即使攻击和全力的战士，但一个技能仍然比全力战士打出要少几百点血。

PK篇

在现今的天外世界中,绝大多数的战士在40级都升刀妓。德国攻Jr,这类战士在练级中很有用,可在PK中却是垃圾,在这里笔者向大家推荐攻破的技战士。



训练 中体攻击技能。

很多玩家都 1 心思冲级，其实也就
是为了后期的 PK，所以现在我来说更改战
术技巧上如何 PK 秒人。(最好 40 级以上)

当你与其他玩家PK时,先向其他玩家施放挑衅技能。这样的话就可以很好的阻止了某些玩家因你是近身攻击而和你打贴身战。同时也可以降低他的防御力,再放绝气斩,因为你是升龙的,命中率当然就不用我说了。

气命中后，升柄地气斩的威力能使人坠距 9.6 秒。想想你在这段时间内能做什么呢？当然是狂点技能啦！舞剑式，双鸟斩，截膝止，再加斩马刀（依次放，1 两个不同的技能之间施放的时间间隔为 1.5 秒）因为提升的是力量，这么多攻与连续地施放，威力所造成的伤害是可以想象的啦！

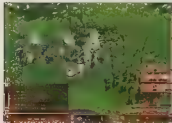
1. 我是在政界外野时, 时以攻击他, 所以他气急败坏, 判罚点球, 这足够将杀血少的玩家。

攻城战士的缺点就是血少了那么一点。所以在PK的时候！要带足高级补血药。物就可以弥补啦。

攻敏从1的升法：第1级2力1敏，第2级1力2敏……以此类推。或2力1敏起

以上是笔者一些小小心得，在这里分享给天外的玩家朋友们，真心祝福大家能在天外中玩的愉快。■

文/小龍包



《希望Online》新手攻略心得

记得 China Joy 上那个可爱的人兔子吗? 世情! 希望 On line 内测了。一款 3D 风格, 严谨, 卡通, 可爱又不失搞笑的网游游戏展现在大家的面前, 可会喜欢上它? 或者小试一下, 亲身体验一下, 以别人家。

创立角色

在游戏最开始,需要对每个角色分配属性点数,总共有5个属性点,需要分配在6大属性上,6个属性为智力、敏捷、智力、体力、精神、幸运。

力量：主要影响攻击力，力量越高，相应的攻击力越强。

敏捷 主要影响攻击敌人的准确率和暴击, 以及HP的恢复速度

智力 主要影响万物的亲和力,数值越高可以借助自然之力运用魔法的能力也越高。

体力：体力数值变化直接影响HP，体力耗尽时，1.2 死亡。

播种, 对 AP 和 AP 恢复度没有影响。
 步行: 因被种人的皮肤, 步行台被组合

在分配好5个属性点之后就要从家来
确定游戏角色的姓名，不要为角色起个非
法的名子哦。

2. 她是在选择出生地，主要看生时镇在狮子城，而针对自己今后的职业有个打算之后再选择哪个城镇作为自己的出生地，这成为1. 的补充资料来备。

打怪与任务

在《魔兽世界》的游戏世界里，任务非常多，包括：一般任务、书信任务、委托任务、剧情任务、转职任务等。在完成任务的委托处可以收到相应等级的任务，完成后可以得到相应的金币奖励和经验值。剧情任务是游戏的特征 NPC 任务，一个获得更高的称号，当玩家的声望达到一定等级，角色名称的称号也随着改变。某些任务需要玩家具有某些称号后才能顺利接下。

再照的任务比较简单。由于有很多清
单等待一、二轮等的交割,所以可以不用打探
而直接通过做市商直接判定。但是,不过为
了避免一些麻烦,跟做市商多谈一谈。



和打怪同步进行，这样可以更好的理解游戏，从而在游戏中走的更远。

陈毅转职

初期熟练可以通过做任务或是打怪，作为网络游戏，总是体现多人游戏的乐趣。练级的过程中引入合体攻击的概念，像Combo攻击是一个人的战斗模式，但此项合体攻击必须要有2到3位玩家同时施展，例如骑士正在施展必杀技时，方形的魔法阵可施展提高攻击力时魔法快射的能力提升2倍左右，火系魔法光

由于转角 θ 为 0 度, 因此对应的 NPC 进行缺相后备。

剑士：去民兵队找NPC拿考试准考证，去试练场打木头机器人。打完回去交可转职为剑士。

骑士：离开城镇前，最好赚点钱，找个
 乞丐的NPC，学习睡觉技能（胖子乞丐
 在喷泉池旁边和修炼之塔力，乐园镇的
 乞丐在修炼之塔门口），选择第一个选项，
 即可习得。没有买恢复和修复此技能。

性腺组织学

 $\varepsilon \in \mathbb{C} \quad \neq 0, 1$

A1 F S 颜色状态(Status)

 $\lambda \in K, \text{ 理想}(sK, 1)$

ALT+L: 進長(Sheng)

ALT+G, 好友名单(Crowd)

ALT+Q 快捷推出Quick

ALT+M, 地图放大 缩小(Map)

ALT+O: 設定連増(Optional)

ALT+H: 说明(Help)

INSERT: 裁图

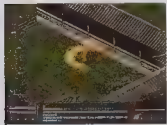
喇叭按键会有一些的变化,按钮显示的不同的图标会有不同的意义的。■



《战国策》以中国历史与文化背景，再塑造了战国以下千年的历史。九儿版《战国策》除了封面内函，短短两个月还陆续推出动画、音乐、摆件、战马模型等，不仅让人了解到我国传统的历史文化知识，还领略到中国古代文化的神奇与伟岸的震撼力和视觉冲击力，令我们再度燃起昔日热血与豪情，做新时代的弄潮儿。在分享、交流、互动中，我们共同成长，共同成长。

进入监狱，出生地因选择国家的不同而不
同，凡九死一生的爱国家，出生地就是咸阳。
刚进生时 牢头会叫每个人取一坨土，一
点就打夯，四点快能点。新人出来没有取土
之分，飞升一晚会会有四点土，飞九的砂盆
足分，拿上砂盆将地窖老板，然后头一件衣服，
把四点按地点拿加力至，因为加了力重不仅打
作快，一不拿土并到地窖都要求力重，比
衣服取土前还 打地窖可算第一。怕地窖内
脏，将地窖人打打男人，比老高和老高
和老高，所以，刚开牢地窖就是比老高土
了，拿上石刀在城里寻找猎物，开始放火，城
上的小石刀是铁制的，的 铁板很自1级，按
着放火兔子，升到6级就可以去打鸡了，
一直升到3级，然后心人一般也 面不找不
列动物打 活命，老高升上 铁制的

就这些队伍，队伍的人越多，经费就越多。这里需要注意两个地方：一是，有的队伍，特别是那些“民间组织”，它们往往没有固定的经费来源，而是靠一些“赞助”来维持。二是，有的队伍，它们虽然有一定的经费来源，但是这些经费往往被用于其他目的，而不是用于公益事业。因此，在评估这些队伍的时候，我们需要关注它们的经费来源和使用情况。



6. 10 分钟，完成任务	10 分钟杀死野
---------------	----------

为国为民者，请大快：10-20

[illegible]



开发商 网易公司 网龙 运营 网易 Q版 MMORPG
 平台 收费 否 平台 收费 否 平台 收费 否
 引擎 虚幻3 引擎 3DMM RAM 支持 DirectX 9.0c

《星空之门》前瞻

Star Gate

特色介绍

各种特色种族，让你饰演星际传说中的英雄

《星空之门》的世界有着许多来自不同星系的奇特种族，包括适应力强，拥有无限可能性的人类；善良可爱，对魔法有特殊天份的米古族；或者是拥有自己意志的机械生命体机动人。不同的种族有其独特的专长和技能，除了丰富了游戏画面和世界观特色，更能增加玩家在游戏时的合作性和互动性，并使游戏的重玩性提高。玩家在建立角色时，可以从人族、米古族和机动人中选择自己所喜爱的人物进行游戏。

人族

人族有男、女之分，最大的分别在于外型的表现。战斗力方面人族的表现中规中矩，但却有非常卓越的防御技能，而且适应力强。对大部分不良状态如中毒，迷惑等都有很好的抵抗力。如果你属于稳健型的性格，选择人族最为适合。

米古族

样子可爱的米古族，虽然个子矮小，但却是天生的魔法能手，其魔法值(MP)远比其他种族高，尤其是回复技能方面，可说是无人能及，但防御力不足是米古族的最大弱点。

机动人

机动人在战斗力方面是所有种族之冠，对中毒、迷惑等生化系不良状态亦有绝对的抵抗力，可是看似完美的机动人却受到速度缓慢的困扰。

造型千变万化

对玩家来说，在网络游戏的世界里能

拥有代表自己独特个性的角色是一件相当愉快的事。《星空之门》在这方面下了很大的苦功，务求令角色的造型变化多端，带给玩家真正的乐趣。每个人物都可分为头、身体、手脚和4个部份，每个部份都可替换不同的衣服、装饰等等，加上颜色转变，所产生的组合数以百计，要如何搭配出合心意的角色就看玩家的创意了！

此外，服饰除了造型有分别外，还会对人物属性有所影响，例如有些衣服会增强人物的防御力，有些则会增加敏捷度，对于游戏性起了很大的作用。

武器变化多端

玩家可以选择使用不同的武器，包括刀、剑、杖甚至雷射枪！各类武器会有不同的攻击力和不同的攻击距离。玩家可以通过购买、以及打怪得到武器，而一些特殊武器则只能通过特定的任务取得，玩家甚至可以利用游戏的合成系统自行创造新武器。

发挥你的创意，在游戏中创造你的技能

在学校中建立了学会之后，你可随自己的喜好和需要创造出属于自己的技能。因你的智慧，片可以创造出发挥战斗力极限



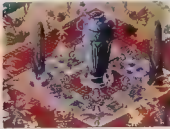
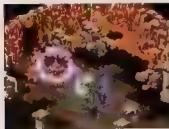
的强悍武技还是一些别人想不到的奇妙魔法。由你所创的技能，更可以让你学会的成员学习，使你和你的朋友在游戏中更加突显自己的特色和加强学会成员的向心力。

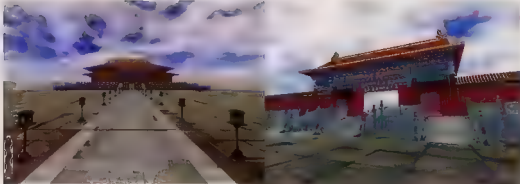
战斗精灵系统

游戏中玩家可以捕捉敌人成为自己的战斗精灵，之后可以通过不同的育成方针使战斗精灵进化，进化后战斗精灵会学得更多的技能，好让你在战斗中能助你一臂之力。

战斗精灵的特点：战斗精灵可通过不同的驯服方法或完成任务而获得，战斗精灵会在战斗中与你一起作战，可装备武器防具来强化战斗精灵，除了打怪获得经验值使战斗精灵成长外，也可以用饲料使成长，可是过度或不适当的喂饲也会产生不良效果，不同的育成方针会使战斗精灵有不同的进化，从而学得不同的技能，玩家需要使用不同的战斗精灵技能去完成不同的任务，玩家最多可以拥有50只战斗精灵，玩家可以替心爱的战斗精灵命名。

后记：《星空之门》作为一款国产Q版的网络游戏集合了目前Q版游戏中的所有特色，宠物、机甲、合体，在目前的游戏市场上是一道亮丽的风景线，进入《星空之门》的世界你就是你！





从《3D西游》 谈国产网络游戏的发展

游戏背景：3D西游

从去年盛大传奇危机之后，网络游戏国产化就成为国内网络游戏产业的一个重要内容。而今年国家加大了对网络游戏领域的投入更让这种热情达到了无以复加的地步。但在目前的市场上，除了极少数国产网络游戏能够运营良好之外，很多国产网络游戏被玩家斥为“垃圾”，为什么我们的玩家宁愿去吃那几乎已经没有什么味道的“泡菜”，也不愿来尝尝这国产的味道呢？

最大的原因就是国产网络游戏还没有走出“泡菜”的影响。现在很多的国产网络游戏其实与“泡菜”网络游戏之间除了人名、地名以及对故事情节稍有点不同之外，在游戏形式和内容上都是大同小异，而在其他方面更没有一个出色的运营公司支撑的前提下，玩家在“真得鬼了”，可以选择的时候凭什么来选择这种“假洋鬼子”？

另外一个原因就是不能盲从模仿。众所周知，像《无尽的任务》、《魔剑》等这些游戏在欧美都有着非常出色的表现，而像《传奇》这种游戏在大陆和港台都是一个“二流的游戏”，但为什么“流的游戏”能够大红大紫，而“一流的游戏”却只能鲜焉自呢？难道中国的玩家不识字？其实不然，正是由于中国玩家识货，所以这些“一流的游戏”不能在國內流行。其实装多媒体在报道这些“一流的游戏”的时候，他们的引用通常不是他们自己，而是来自国外的某些媒体或者网站的调查资料，尤其是欧美网站的统计，换句话说就是这是欧美人眼中“第一流的游戏”，而不是中国人眼中的“第一流”，可能

在韩国、日本由于近年来其受到西方文化影响比较大，这些游戏还有一定的生存空间，但在中国这一类型的游戏除了能够赢得少数起点比较高的玩家的称赞（其实这种称赞之中也有很多的随波逐流之徒，为了显得自我高深一点而违心的称赞那么几句）之外并不会从普通玩家那里获得太多的掌声。

上面提到的这两个原因导致了国产网络游戏在目前网络游戏市场竞争力不足的问题。为了解决这个问题，众多的网络游戏制作公司正在寻找突破口，最近就尝试的《3D西游》无疑就是其中的一个佼佼者。下面就以《3D西游》的特点来说国产网络游戏的发展。

《3D西游》是一款以《西游记》为蓝本的网络游戏，在文化氛围上它能够非常容易的与玩家产生共鸣。现在国内玩家西方的魔幻史或者《圣斗士》、《龙珠》，估计有大部分的玩家都不会了解，即使有一部分了解的玩家其理解也不会特别的深刻，而像《西游》这样的故事可以说是伴随我们每一个玩家长大的，早已在心底生根发芽，非常容易的吸引心灵的共振。东方的魔幻文学比起西方的魔幻文学来说，其内容上的博大精深是西方魔幻文学难以比拟的，为什么我们的游戏公司要舍易取难，选择一个自己还有玩家理解起来都有问题的文化背景呢？

《3D西游》是画面设定出色的全3D网络游戏，3D化是未来游戏发展的方向，这一点已经不容置疑。但是国产的游戏，自从“血狮”事件带来的负面影响之后，国内玩家对于国产网络游戏本身都带着有色眼镜来看的，如何能够在这样的环境之下降低玩

家对于游戏的承认，游戏除了要做的比前出色之外，还要做的比其他的游戏出色，只有这样才让玩家从心底改变对于国产游戏的看法。

《3D西游》吸收国外优秀网络游戏精华，并形成自己独有的游戏风格。其实现在的很多网络游戏都是在《暗黑》风格之下发展起来的，这种风格对于玩家来说经历的太久肯定会觉得乏味。游戏形式的创新在这个时候就成为一种必然。《3D西游》在充分吸收其他游戏先进游戏模式的同时，结合《西游记》本身的特点，将网络游戏设计为一种关卡制游戏，对于网络游戏来说，这无疑是种很大创新。虽然这种创新现在无法证明是否正确，但对于国产网络游戏来说，重要的是提出这种创新的勇气，实际做出来可能会失败，但是不实际做出来是肯定会失败。

夜海横流，方显英雄本色。处于逆境之中的国产网络游戏，在众多游戏从业人员的努力下，正在逐步的走入正轨。

文：南昌葛云@gamew.net





远方

游戏背景：英雄王座

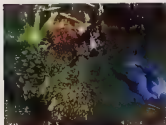
似乎没有遇到他，或许，我的冒险游戏不会开始。

我出生在巴莫尔，一个偏远的小镇。镇里什么也没有，只有几间破败的老木屋和一些奇怪的人。一到晚上，昏黄的油灯晃动起来，他们就聚在一起，低声交谈，说一些我不懂的话。

你一定是个法师的孩子，他们这样对我说。

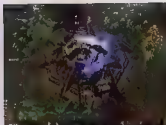
小镇出生过很多人，他们都无牵无挂了，仿佛出生在这个城镇并不合他们的心意。很少有人回来，但凡回来的人，都衣着光鲜，还开始用镇里大人的口气高声谈笑。看着像我依日不懂的话。我总是静静的听着，从他们的话里，我才知道外面还有这样宽广的天空。

我总想出去，就在那一天，我这样对自己说。



然而，外面的世界和我想象的并不一样，我孱弱的身体甚至抵挡不了一只哥布林的攻击，而他们平日只能对付成队的欺负普通乡民。每次，我遍体鳞伤的回到巴莫尔，人们都会用同样的眼神看着我，或许是怜悯，但我却觉得刺骨。比伤口还疼痛。或许，我想本不适合做个冒险者。我自怨自艾，那一夜，我产生了离开的想法，而他，刚好出现在我面前。高大健壮的身躯像一座山，黑黝黝的铁甲披在身上，身长背脊，把巨手伸到，火红的头发蓬蓬且骄傲落着，像一只威武的狮子。他朝我低下身了，人声的笑着“小家伙，要不要做个战士？我可以教你怎么变强。”

那夜，我心动了。然而，神族魔说的感觉刺痛了我的自尊，我倔强的从喉咙挤出几个字“不，我是个法师。”“是吗？”他挠挠脑袋，饶有兴趣的瞪着我。是的，我无所事事，身上没有任何事物能够证明我的话，或许我仅制，只是自欺了。“好吧，小家伙，”他



对郑重的腔调说教，然后，他想了片刻，似乎在决定着什么，最终从怀里拿出一只幽蓝的魔杖，通体像寒冰般剔透，隐隐透着冰冷的气息。“当你使用这根魔法杖时，就可以来黑暗森林找我，我们一起冒险。”他把魔杖塞在我手中，另一只手还作势的弄乱了我的头发。“我等着你，可别让我失望，小家伙。”他笑着走了，和他来时一样匆忙。还好，他留下了自己的名字。好，我会去找你的，我用力攥着手里的魔杖，对自己发誓，我的心中从来没有这样坚定过。

从此，我将命的跟随着自己，为了能够使用那根魔杖，它上面附着寒冷的属性，我便让自己去适应那种感觉，终有一天，冰的精灵在我手中小聚，凝成一颗冰弹弹响而去。我知道，我终将成为一名冰系法师，魔法修行书上有了我的名字，负责登记的老者问我，我能推荐人是谁，我说出了他的名字。“哦？一名战士？”老者诧异的看着我。“怎么？不行么？”我问。“不，没问题。”老者喃喃着，低头记录，我听到他说：“那可是个大大人物啊。”每当我感觉到自己变强时，就会去触摸那根魔杖。如往昔，它静静的躺在箱子里，毫无反应。是的，我还不够强，但我终究会站在你身旁，告诉你我的坚持。

雨淅淅沥沥的下着，潮湿，阴冷，到处弥漫着一股腐烂的味道。这里是黑暗森林，似乎从远古以来，雨就从未停歇，也从从远古以来，阳光就从未穿过过这厚厚的铁甲。行走在这里，比我想象的艰难，到处是怪鸟，每一片阴影下都仿佛藏着危险。我念了一个冗长的咒语，路被白的光亮闪过，三面透明的盾牌子现在周围，快速的旋转着。我悄悄放下，喘口气，是我最后一道屏障，我只能给与它毫无保留的信任。

不知走了多少天，不知市道了多少人，我终于来到了黑暗森林的深处。雨声依旧，映红了每个人的脸，我还以为终于失望的摇摇头，他不在这。

“年轻人，你在我什么？”一个兜售药水的商人坐在人群外，一脸神秘的看着我。“或许，我能给你一些启发。”我说出他的名字，商人惊讶的看着我，然而笑起来。“年轻人，你来了，他已经离开了。”这半会儿，或许在黑暗森林吧。“是么？”我沉默了，他说过，他会在这里等我的，商人看出了我的心思，便

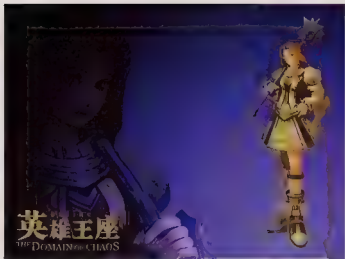


神秘地说：“冒险者永远不能停止自己的脚步，无论出于自愿还是无奈，都只能不停的流浪。”他突然压低声音，说：“他说了，并且跟随他的脚步，向远方去。”远方么？我茫然的抬起头，远方有多远，我从来不知道，黑寂寂的森林只点餐餐，与阿拉比阳光也无法看透，“是的，远方。”我吸了口气，用力握紧了手中的魔杖，“我会去。”没有告别，我转身离开了这里，远方，森林的深处，隐隐传来怪物的吼叫，而身后，不知何时卷起了呜咽的风笛，像在为

冒险者前行，失落森林远比我想像的可怕，里面充斥着树妖和阳光以及其他一些可怕的怪物。我用了很久，才终于走到了这里的尽头，然而他仍然不在。人们说，他的朝着新的目标去了。我依然站立了一会儿，然后上路，他的脚步这样远方，我的脚步这样追随。于是，远方，成了我们共同的方向。

我停停走走，到过许多地方，经历了许多事情，见过许多人，渐渐地，我变强了，那根魔杖不再适合我，我将它小心地收在包裹里。有时候，我也会迷茫，我已经不清楚找到他的目的。然而，只要上路，我的脚步总会朝远方，我相信，我们在望着同一个方向。

终于有一天，我来到了个不知名字的地方，无数从未见过的强大怪物排列而上，将我围困当中。我飞速的念动着咒文，无数条巨大的冰柱从地面冒出来，在一瞬间倒四面八方延伸，怪物的惨嚎和冰凌碎裂的声音混合在一起，掀起了巨大的震颤。我儿战且退，终于无路可走，由怪物们前仆后继，冲毫不惧色的威胁。终于，我尽全力发出最后一击，便再也无力抗拒，魔力的枯竭让我胸口头阵痛的疼痛，几乎要喷血出来。只怪物靠近了，猛然拍击着。只一下，我的魔法盾破碎了。霎时间，我只剩最后一次攻击，“你死定了！”我眼



杖的刹那，一束黑暗森林和我，我一起下陷。那一刻，我的心头反复回荡着这句话，“你”的一声，巨大的翅膀开了这次攻击，名战，挡在我面前。他全身穿着火红的战甲，像太阳般明亮，差得我睁不开眼睛，忽约间，我依稀看到像有一头火红的头发，好像威武的狮子。

“小法师，醒在，我们，敢冒险。”他回过头，咧开嘴大笑了，我突然发现，丁点的魔力又如前那细流般汇集。

我点点头，他怒吼着冲向怪物，将一切攻击打在自己身上，我于后面高声的响起，过了好久，奇怪的白光慢慢浮现，我猛然张开眼睛，将魔杖向前举起，“冰，马，寂一天。”

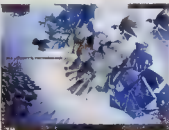
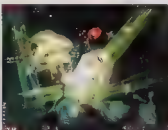
人与地，被一片圣洁的晶莹覆盖了。战斗结束，这里成了，片雪原，他要我地大笑：“小法师，你真不错，知道吗，或许你已经超越了我。”我于大没有说话，我本直是自己想说什么，很乱，我终于到：“当时，你为什么来找我？”“你还不知道吗？”他在看着我，“作为陪伴人，在我成长之前，我可以获得，个神秘的宝盒，叫做遗忘。”“就是这样吗？”我问他，“或许不是。”他说，“又或许不是。”我说，我们都沉默了。“你，你想遗忘什么？”我打开



了宝盒，“很多东西，一些不该再拥有的回忆。”他用一种和他不相称的忧郁口吻说着，“要思成为一个强者，就不该被以前的记忆所羁绊，为了向远方去，我们别无选择。”“我不明白。”我说，“你会明白的。”他道。

又不知过了多少年，我带着一身疲惫和伤痛回到巴鲁尔，这个我拥有回忆的小镇。在这里，我看到了，名制谜的少年，浑身伤痕，眼中却充满了渴望。“你要变强么，少年？”我低头看着他，“我可以让你成为，名强者。”少年人所有，却充满骄傲的高声回答：“我不是名战士。”那一刻，我仿佛看到了当年的我，迷茫吗，是的，又，个轮回的开始。■

文/冰





游戏背景：破天一剑

与她的相识是在个湿漉的午夜，事事不顺的我带着生活的烦恼漫无目的的走在熟悉的世界里，她来了。我像个好奇似的网聊使她有「安全」的感觉。我们一起聊天，一起散步，一起做船，一起七那有红地毯覆盖的礼堂，她说她喜欢在我臂膀里的感觉，她还说“我爱你”，不仅仅是在网络里的排他，我喜欢的你是现实中的你。到了暑假，定来看你。

上网这么多年我是一个不会网路中的人产生男女之情的人，因为我觉得那太不现实，即使有时会迷茫，但我能拉自己回来，但这次我深陷下去了，手牵手，一步步，步国步，望着天，星星晃，两颗两颗，两颗两颗，连成线，背对背默默许下心愿，看远方的心是否听得见，你知道我在等你吗？你能感觉到我的心吗？你还记得我们的誓言吗？

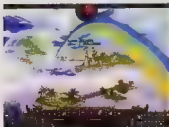
夜幕的薄纱笼罩大地，硬度的星星点缀着夜空，天气闷热，出来走走，独自坐在桥边的凉亭里，看着江水，演变成黑白记忆在脑中闪烁。周围的孩子在嬉戏，而我却觉得特别的孤独，享受着自己才能懂的另类孤独。又到了七夕，牛郎和织女相会的日子，这么浪漫点，他们会说些什么呢？听老人们说有人情人在那天晚上到银河下许下的心愿，就会实现，是真的吗？如果那要是对虚拟世界中的人许下心愿她也能听见吗？不知不觉来做人也一年半了，米破天的第一天命运把我安排到了陌生的地方，像别的提示又告诉我认识了本该相遇的她。一个能左右我思想，能让我对她魂牵梦绕的人。这是我玩过的第一个网络游戏，但没想到在短促的数月里，我会经历一场难以自拔的恋情，开心到疯狂，悲伤到心死。顺州更是像游戏中的配角穿插其中，那是一段凄美的爱情，而又不是幸福我配不上自己。31临近了，她突然告诉我她以前热恋的人要结婚了，她要去看婚礼，以前的男朋友对她曾经说过的她是那么的爱她，我害怕了，我们身隔两地，是不会有未来的，有太多太多现实的因素，我不知道我对她的感情应该放在哪里，心绪能同我灵魂已经不是在虚拟中飘了，已经控制了整个现实生活，她当初带着满怀感情失败的伤痛投身到破天中，遇见了我，我成了她感情上的依赖，寄托，而我知道我们是不会有结果的，但我仍像义无反顾的投下了我的所有感情，所以我痛苦，想早点逃离，想让我的生活恢复到以前的面貌，所以我要走，要离开，需要冷静，她听了很平静，初恋男友的新婚，使她内心很矛盾，毕竟她曾经深爱过的人，能也曾倾向她求婚，她拒绝了。也许我们会成为朋友？我不要朋友，我没法接受，我不要被虚拟所牵绊，我后悔了我做的所有决定，我说“原谅我吧我发誓

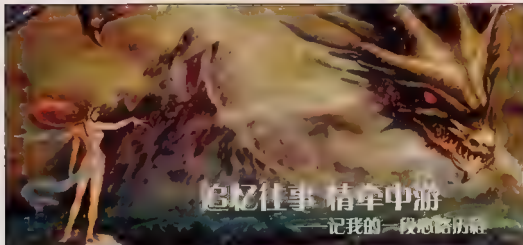
我会很爱你”，真的，我已经很爱很爱她，一天没有她的消息我会坐立不安，这绝对不是初恋的痴狂甚至发誓一定能够携手相依很多天，你来看我，或者我到你那找你，没有你的日子是灰暗的世界是暗的，我爱你，爱到死。

冷静了一段时间，我似乎明白了许多，看着游戏中的自己，我懂了，没想到网络上的真情带给人的伤痛不会比现实中的少，反而因为距离和现实的阻隔会伤得更重，我看开了，那始终是一个有伤在心的梦中，当梦醒时，也就是将离开的时候，一切的一切将重新开始，我不后悔对你的认识，不后悔这一段似曾相识的恋情，因为它真切的存在过，深深的刺痛了我的心。在你寂寞的时候陪你打发时间，或许我这样对你太不公平，不过是怎样我也不介意，因为我知道你是真的爱过我，我能感觉到，我喜欢你心疼我的样子，喜欢你叫我三哥，喜欢我们抱着的感觉，是你用你的爱让我知道了什么是满足，是你用你的爱让我知道了什么是幸福，有这些就已经足够了，感谢上天安排你的出现，否则无波折的人生像一口枯井，一潭死水，谢谢你在段时间为我的生命增添色彩，它会随着时间的推移渐渐的演变成黑白，不管过多少年，都不会忘记，因为它在我心中已经有了深深的烙印，形成永不磨灭的记忆。

沧海横有万倾，心之所至，唯有最初的一江潮水，任凭岁月的流转，看尽千山万水，唯有埋藏在心中最美的梦，永不褪色……

文/画说风雷





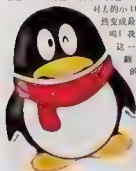
记忆往事 情牵中游 ——记我的一段网络历程

游戏背景：中国游戏中心

“滴滴滴”，QQ上一个新认识的网友的头像不断跳动起来。“嗨，MM，去中国游戏中心玩牌吗？”玩牌？！我的思绪不禁飘回到几年以前！作为一个游戏迷的我，对国内各大在线棋牌游戏都有所接触，然而真正让我记忆深刻的却只有“中国游戏中心”。

每到晚上我就会开启家中的电脑，泡上杯咖啡，在喧嚣而忙碌一天的“小猫”163，嘟嘟，嘟嘟，按下那是清脆的连线声音。嘟嘟，现在想起来那动听美妙的声音真叫人怀念。OK，连线成功，开始我的网上之旅。老虎斑，网页未点，QQ先行，小小的企鹅是每天上网的头等大事，里面的好友可是随时都有在线等着我一起去中略里搏杀的。这位小姐姐可都是我的死党，她们当中有曾经的同学，也有在网上有些年头的网友，虽然互不见面，但我们都有一个共同嗜好，那是每天必在一起厮杀一番才过瘾。“对！两个小二，哈哈！我怕出，只出，我炸，我也可以炸”

对！的小1最后居然变成最大的了，鸡！我又输了，这一炸可是翻墙相分的呀，我



可怜的分数……”。当然，我有时候也会将我当时的“他”拖进来。其乐融融的过着快乐的一天。他的牌技明显在我之上，最重要的是，我们在里面可以找到最为快乐的交叉点。那就是在娱乐的同时，彼此间干脆着键盘用心灵来与对方说话。

幸福的时间往往是短暂的。2002年的11月11号，在这个被称为光棍节的日子，相爱三年的“他”转眼间便抛弃我，不知所踪。一切都是那么的突然……三年的爱情就这样结束了，我整个人也开始变了。网络是我唯一的去处，也是唯一可以使我安静的地方。在这里我可以跟我的那群小姐妹南地北大侃一番，也可以在中游的斗地上里快活的斗上把。总之，为了忘掉他，我必须使自己变得充实变得忙碌。

王子一定是英俊的，公主一定是美丽动人的。世俗的眼光往往把很多事情人为地美化了。平凡的人，他们也可以有自己的爱情，而且并不一定就比才子佳人逊色。可为什么我的爱情消失得如此之快呢？直到有一天，他的偶然出现。一天，我在跟一群小姐妹游戏中被当局的牌局所困惑，突然斗地上的发言栏里出现了信息：“嘿，你好，你现在的牌很不错，用心打就可以的，不要急噢！”我这才发现有人在看我的牌，有人站在我这边帮我。哈哈，心情也随之舒畅，我调整思路，慢慢的，转败为胜。“谢谢！你QQ多少我加你，以后我可以帮你呀”。“我不玩QQ的，我有1D，哪，你加我吧”。于是，我这无赖之徒终于在Bbrang里加上了唯善。他的出现使我对中游的热情空前的高涨，我的那些小姐妹们也开始嫉妒我了，说什么也要去找个师傅来指导自己。他像个大哥哥一样，在网上十分体贴关心我。久而久之，我

们熟悉了，也开始在线上交往的次数多了起来。两个人在一起，一件很平凡的事情，做起来也可以是很富创意的，也许这就是爱情的魔力吧。他，28岁，重庆人，是个医生，这突如其来的热情将我的纸潮一扫而空，紧接着关怀已经彻底融入我的生活中，伴随着中游的日子过得既温馨又舒服，时光在他的充斥下流淌着，本应该觉得冬天很冷的我在那个冬天感到很欣慰，我将自己的真实的内心世界向他坦白与倾诉，于是，他便像个长者般的抚慰我！

从此，我的世界豁然开朗，网名也由以前的天籁之声改为情并快乐着。正如她在安慰我的时候所说，爱情得靠两个人去经营，是啊，爱情这东西可遇不可求，感谢在中游里遇到他，他的出现让我明白了不少的东西。人生本来就不容易的，所以我要痛并快乐着活着。他已经好久没联系了，后来才知道他有个很幸福的家庭。一天我在回家的路上看到一个热恋的男女，当女依偎出一个手指时，她笑的很开心，男男看的也非常认真，甚至有点痒痒得意，你是我的唯一？你在我心目中的地位排在第一个？你是我第一个男朋友？或者仅仅只男男只排一个手指代表数字几？如果不是当事人，恐怕很难猜到几个手指的含义，“1”是那么的简单，而又那么的奇妙。爱情又何尝不是如此？如果你没有坠入爱河，那么你看过的再多的爱情故事也没有用，恐怕你永远也不会明白你的爱情是什么样。游戏也是如此，如果你没有真正去感受下游戏，没有体会到中游的Bbrang系统找人的那份感受，你也同样不会明白我对中游的这份游戏情节。■

文/天籁之声



游戏背景 天骄

最近笔者在思考关于文化侵略的问题，于是突发奇想地用google搜索了一下“战国历史”。哇！一下子出来十几万个搜索结果，有各种有关战国历史的书籍、音像出售，还有战国历史爱好者的论坛以及有关战国历史的游戏种类繁多。而且，让笔者感到胸口如巨石重压的是在标有“战国历史”前都有“日本”二字！首先要说这并不是什么“黄毒”，更没有狭隘的民族情调，所以我不想在这里谈什么政治。作为一名游戏爱好者，我更愿意同大家分享一下自己对游戏和文化的看法。

互联网的普及拉近了全世界国家间的距离，也开阔了人们对于世界的认知，地球突然变小了，网络现已成为我们日常生活中的一部分，甚至不可或缺。人们将现在这个新兴生产力的时代称为网络时代。而在中国以及东亚甚至全球来说，最近风头正劲的非网络游戏莫属，她数以几十倍地拉动了相关产业的发展，她缔造了一个个首富神话，以互联网为载体的娱乐方式做到了更迅速、更方便、更卡通也更人性，于是人们在快节奏时代的到来，我更习惯地称之为游戏时代。

中国的游戏产业起步很晚，但中国历史源远流长，民族文化灿烂辉煌。以前提到中国的战国历史为例，春秋战国时期有许多思想、著作等直到现在我们还熠熠生辉。在各个方面都深深影响着我们，比如华人思想的鼻祖孔孟思想，影响世界的《孙子兵法》，还有无数历史沉淀的积累所形成的成语故事，为中华民族的人融汇而血促促的英雄人物，这些都是我们中华民族珍贵的文化遗产。而让我们揪心的是，现在还有多少人能清楚地说出孔孟思想的精华，甚至能数出几个战国的国公子，四将军恐怕也没几个吧。与之形成鲜明对比的是，美军在进行同盟国战争的时候，每个士兵手里都发有一本《孙子兵法》的英译本，韩国的历史书中更把孔子奉为圣人。

最近问了几个表弟，表妹有关战国历史的问题，要他们数出几个战国人物及事件时，他们给出的答案是：荆轲、信陵君、邯郸平原以及山崎之战。我不知道当大家听到这个答案时，会不会像我一样脸红结舌。也许这也是一种悲哀也是一种找死。

在这里我要强调的是游戏对于人们的影响力（表弟是在玩《战国无双》后才对日本战国史细数家珍的）。过去我们看过书籍、报纸以及电影、电视等渠道的传播，可以将一种文化传遍到不同的国家或地区。进入网络时代，通过互联网的传播，可以将文化“侵略”到全世界，进入游戏时代，是另一种“侵略”模式。她在传播文化的同时，可能还传播一种行为，多少孩子因为游戏走向了犯罪的道路。

国内的游戏开发商们在制作游戏



的时候都约而同地注意到了民族文化的深挖据（虽然现在的游戏玩家大多数喜欢奇幻类的游戏），比较成功的游戏中，历史题材的有目标的《天骄》，神话传说题材的有网易的《大话西游》等。但也有许多披着羊头卖狗肉的，打着民族网游的口号招摇过市，急功近利地做游戏。

那么如何将文化有效地在游戏中得以体现呢？（这里我们不谈游戏的品质、技术等等问题）笔者有几点想法，首先，游戏的策划人员要修养文化，理解文化，同时这文化也是深植于他的意识中的。其次再考虑如何将文化表现出来，这方面我们已试验及方式不如国外，但我们根据中华文化的特点做出了很多的创新。一般来说，在游戏中要通过场景、人物服饰、人物名称、建筑风格等来表现文化，甚至用一些任务来传播当时的人物、事件、思想等，在这方面，国内的目标软件用一种写实幻想的手法来表现当时的历史特色以及中华文化的底蕴，比如《秦殇》和《天骄》真实地再现了秦灭六国的古中国。通过各种各样的设定，让玩家在玩游戏过程中，对她们产生潜移默化的影响。还是以战国时代为例，战国是中国历史上最辉煌、最动荡的年代，题材也就非常多，比如成语故事，我们将其做成游戏中的任务，让玩家在完成各项任务、获得经验值或其他奖励的同时，记住了这个成语的由来，也真正理解了这个成语的含义。这要比在课堂去朗读、布置作业抄十遍等方法更受孩子们的欢迎吧！当然这只是我理想化的想像，毕竟在游戏中这个同在中国还是让人难以舍弃，但这却不失为一种寓教于乐的方法吧？

现在国内以战国历史为题材的网络游戏有目标的《天骄II》，宝德的《战国英雄》等，看过他们的介绍后，我更偏爱《天骄II》，目标的前一款产品《天骄》就让我欣喜若狂，真的是为我们造就了一部历史传奇。目标与宝德的传统让我对《天骄II》更加期待。

自己的偏爱并不代表游戏的成功，虽然我一直认为韩国“泡菜式”的游戏是垃圾，但现实是孩子们都在疯狂迷恋它。我只是希望更多的人能够加入国产游戏的行列中，虽然她还很稚嫩，我只是希望更多的人能够加入到保护民族文化行列的行列中。虽然她已经过去，我只是希望为孩子们，这些未来国家的栋梁关于战国时间题时，他们不再说什么桃园三结义一类，而是能够准确地说出和了、白起，他们能给我讲讲田单救赵的故事，能跟我讨论一下连横合纵的问题。

进入游戏时代，让我们为“战国”正名！为历史正名！

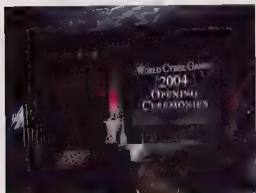
文/咸草聊饭

竞技新闻 Battle Reports News

巅峰竞技获承办WCG中国区联赛资格

本报讯 WCG中国区赛事主办方世纪华纳股份有限公司 为了增强WCG赛事的科学性及选手选拔的严谨性 提高竞赛的整体水平 促进中国电子竞技向着职业化 商业化的方向发展 WCG中国区赛区组委会将在以后每年度性的WCG中国区选拔赛的基础上 与北京巅峰竞技科技有限公司的“中视巅峰电子竞技者俱乐部”一起合作举办“WCG-GAMERCLUB电子竞技锦标赛” 此举还寓意着重国际电子竞技赛事 WCG在中国市场运作战略上的巨大转变 原有短期的赛事活动运作将演变为长期 深入的电子竞技相关服务的整体市场运作。

“WCG-GAMERCLUB电子竞技锦标赛”将在每年度全国性的WCG中国区选拔赛及WCG世界总决赛的间歇期间举行 比赛将通过举办多层次的线上 线下相结合的电子竞技选手专业积分晋级排位赛 锦标赛挑战赛职业化联赛 针对电子竞技选手进行综合培养和系统选拔 并完善对职业化与半职业化电子竞技选手的商业运作支持体系。通过“WCG-GAMERCLUB电子竞技锦标赛”选拔出的高水平选手, 将可依循其水平定级, 有权直接进入年度WCG中国区选拔赛的相应赛段参加比赛 同时 将优先得到“中视巅峰电子竞技者俱乐部”的职业化包装和商业运作服务支持。



道隆科技杯CFMSL联盟个人赛结束

本报讯 历时半月的道隆科技杯CFMSL联盟CM03/04个人赛打



过一个多月 二个阶段 近千场比赛的激战 终于结束。百余名各路高手经历了两个阶段残酷的淘汰赛后 共有10名选手进入了最后的决赛 这里都既有目前被公认为CM界技术大神的玩家“杜少峰” 也有前CM3时代归隐后又重出江湖的玩家“Denny s85” 共进行了8个比赛日的赛后决赛吸引了来自白狼和CMFANS两大CM论坛超过百名玩家的关注

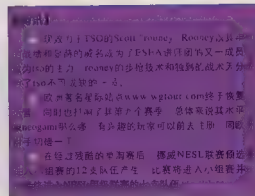
四所大学战队打入NUGL高校联赛排行榜

本报讯 备受瞩目的NUGL全国高校联赛比赛已过半程, 山东威海分校U3、湖北民院Team.[TY] 吉大ST-FF 绵阳强科大R P分则夺得了山东 上海 东北 四大赛区的出线权 广东 天津 陕西的决赛也会在11月下旬完成 而北东赛区15所出线院校队伍将展开为期六周的循环赛 8大赛区出线队伍将于12月17日汇战北京 参加18号NUGL全国高校电子竞技总决赛 争夺数字体育诞生以来的首个全国高校冠军



排名	院校名称	队员名称	NUGL2004赛季常规赛	
			战队积分	战队积分排名
第1名	山东威海分校	Team.TY	6	38
	吉大ST-FF	ST-FF	6	38
	绵阳强科大	U3	6	38
	湖北民院	U3	6	38
第2名	天津理工大学	The 4th	6	38
	上海理工大学	The 4th	6	38
	广东工业大学	The 4th	6	38
	陕西科技大学	The 4th	6	38
第3名	上海师范大学	U3	6	38
	上海理工大学	U3	6	38
	上海理工大学	U3	6	38
	上海理工大学	U3	6	38
第4名	上海理工大学	U3	6	38
	上海理工大学	U3	6	38
	上海理工大学	U3	6	38
	上海理工大学	U3	6	38

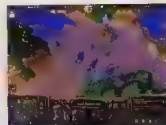
除常规赛以外, 经过 [NUGL] 联赛组委会认证的比赛也可以进入 NUGL 全国高校电子竞技联赛排行榜 具体办法请参考 NUGL 官方网站公告(来源: Nip Abba seal.cn)





怪。而他的行军路线正是朝着B点方向。于是先骑拐到商店买了横传送杖。回到家中的食尸鬼频频出动。正好在B点的野怪处把Deity堵个正着。一看对手有七八个食尸鬼。Deity不敢应战。转身就走。没过多久。他又移师B点方向的野怪。无奈又被Kilhand发现。再次撤退。看起来Deity的等级计划处处受制。这主要是由于他的部队成分不好。都是些移动速度慢。攻击力低的步兵。相对点云Kilhand的部队有邪恶光环的移动力优势。死骑还有传送杖。所以机动性要强得多。而从发展的角度来看Deity若想扭转这一局势。就必须出更有威力的单位。

两个人的科技都在高速发展。其间Deity打掉了左下的商店。而Kilhand则消灭了3点方向的怪物。两个人的第一英雄都出现了。并且正是最厉害的那一位。人类出了山丘之王。亡灵出了巫妖。Kilhand的部队现在开始在数量上处于劣势了。这是因为他不能靠巫妖的巫。部队(当前是食尸鬼)。杀掉对方的英雄。而Deity已经出了火枪。他可以用山丘王锤+火枪来炒英雄。毫无疑问要化解这种劣势只有改善部队的



构成。而在此之前Kilhand却葬送了开动了。这次对Deity基地的骚扰。众所周知人类的基地是最难骚扰的。果然死骑才走到人类宏伟的主基地。就被哨兵赶回来的山丘王一锤打晕。然后居民就围了上来。看情况不对。Kilhand发动回城。但平下的巫妖却被打死了。

这次骚扰Deity当然也死了几个农民。而对于Kilhand而言。他最大的收获是发现对手正在宰杀基地。杀民知道人类选手通常除了同族大战之外很少升一二级基地。

人!鬼!龟!——国内二线高手对决

Deity在魔兽BCC时代几乎就可以算得上是中国名气最大几个人之一。因为登上过亚洲adder第一位的中国人并不是很多。今天的Sky。昔日的MagicYang。而Deity实际上也曾排到过亚洲战网第。这段历史知道的人不多。那是因为他所得到的是2V2的第。搭档是Shaman。即使是这样。即使他们有对用的是倍受争议的人类塔爆战术。毕竟广阔的战场上并不是只有区区几个防御塔。

而Kilhand(这个名字的由来真是典型的中国式英语)比起前者来名气要小一些。但也非庸庸之辈。而总的来说。Kilhand Deity现在大体可以算得上是国内的一级选手。他们不像Suho。Sky。Xiao7那样频繁见诸各大媒体(就说是相关媒体)。但他们完全具备成为那样的选手的实力。甚至也曾一度成为名声显赫的。接近于(比如Badplayer——SexyWarden)。这一切告诉我们。所谓的一线和二线其实只是种泛称而已。那么下面我们就来看看两位二线选手的对决。

对阵选手	Texta Rock (龟岛)
	Spirit_Kilhand 亡灵 9点

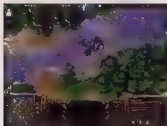
首先我们看看我们的“选手”。先是如何发展的。他果然是按BA BC BZ的顺序进行建造。这样的结果是英雄会在正常情况下出现。但是相对地。由于间隔得有点晚。又入的食尸鬼出得比较慢。在群兵起好之后他派出一个食尸鬼去探路。运气不好。两次尝试都失败了。此时他的死骑刚好从矿洞里出现。于是从家附近的商店买了根黏黏杖就出门了。

另一方面。Deity也派出民兵进行探路。他发现两人正位于地图的两端后他放心地带着民兵外出打怪升级。他正在打12点方向的野怪。忽然身后部队。死骑。Deity的大法回头一看。原来是Kilhand的花猫来了。这死骑也很忍。他只是用黏黏杖把黏黏。然后对着那些没血的农民乱砍乱杀。死骑。一方面在地图上善搞。另一方面Kilhand又派出。支援干的。狗仔队。去咬家。门口的3族。海龟。这种简单的双鼠标操作使得死骑一下子升到2级。有了邪恶光环之后。死骑的骚扰能力进一步增强了。

眼看Deity的大部队满身而过。Kilhand的死骑不禁在想。他要丢+什么。很容易得出答案。以Deity目前的兵力(2级大法师。5个步兵)。他最多只能打下B点。B点的小野

而二级基地上所弹出的牧师, 女巫加上火炮就已经足够赢得胜利。那么Deity为什么抛弃二级基地? 相信Kilhand的心里一定也充满疑问。

答案很快就看见了分晓。一个探路用的骷髅兵遇到了Deity的部队。第二英雄圣骑士赫然屹立其中。原来Deity预料到Kilhand会采取目前亡灵最流行的二英雄组合。因此预先也由二英雄来应付。甚至第二英雄还将更快。这种担心决非多余。因为很快Kilhand的第三英雄地穴领主也出现了。并且他因此已经有了第二英雄又跃跃欲试地想与Deity来一场决斗。两人在3点方向的7级海边上相遇。很明显Deity队伍里有一个会给别人加血的圣骑士。在他学会圣骑士之前将其打倒是很必要的。于是Kilhand的地穴领主一见面就冲上去一个穿刺。然后食尸鬼就把圣骑士包围起来一顿乱咬。还夹杂着车轮的嘎吱和喇叭的水。可是Deity也并非省油的灯。他首先使用了个群体毒蝎。接着干脆给了圣骑士一个500点的大血瓶让他自己去看。这样一来要想把这三个圣骑士打花就变得难了很多。简而言之, 这个3级的山丘王主要要加上火炮几次齐射。食尸鬼就死了。接着Kilhand—

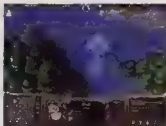


新情况不妙。连忙撤退。Deity哪里肯放。尾随其后又是飞锤又是圣光。一共打死7个食尸鬼。而自己只损失了1个步兵。

法此情况来看形势真是一片大好。下一步就该杀进亡灵基地了。可是当Deity撞着往前冲。冲到Kilhand基地里时。情况又不一样了。两个雕像影影绰绰。两只巨大的黑影从中间腾空而起。这两只毁灭者轻易地瓦解了大法师的水元素。而自己却些些HP高达800。还有4点甲的中型空军。最重要的是。毁灭者足度免的。这也就意味着你不可能用山丘王飞锤+圣骑士+火炮齐射的方式将它们打下来。那么, Deity的目标就变成了亡灵族的英雄。

亡灵族有一个英雄, 应该打那个? 很明显打别人死魂兽会给他加血。所以必须去打的自然就是毁灭者。山丘王圣骑, 火炮甚至大法师都参与这场围剿中。然而选择是双向的选择。主场作战的Kilhand自然不会坐以待毙。现在形势明显对他不利。

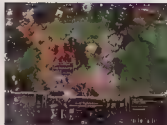
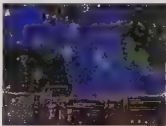
他几乎没什么部队(只有两只毁灭者)。所以他自然已经不可能再派对手那源源而来的部队。他必须杀对手的英雄。阻止对手的攻势。而所有对手的英雄中最有威胁的是谁? 毁灭者。威胁程度与身高三成反比。于是两人展开了对杀。这个时候。大法师的劣势就体现了出来。他在这种英雄对攻战中几乎全无作用。虽然圣骑不停地



加血。山丘王最终还是先死骑一步而倒下。此时圣骑还剩30多点血。并且立即使用了回城卷轴。阵白光闪过。从天而降的死神以最快的速度从商店里买来了。不是。而是将两瓶药水并立即喝掉其中之一。这使得想要跟过来补最后一下的圣骑士大失所望。既然情况已经是这样。大法师只得使用回城卷轴。这样本次攻城战就以Deity的失败而结束。

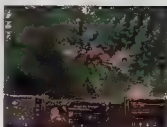
在Deity复活英雄的那段时间里。Kilhand大肆外出MF。先后打掉了左上和右上的两处7级食尸鬼。得到个耐力战鼓和一个圣骑士。很快他又抽到了家中的餐盘。复活后的山丘王带着大批火炮手浩浩荡荡再次杀向了亡灵族基地。于是Kilhand传回来战报。

这个时候Kilhand的部队其实也并不多。除了上一仗留下来的两只毁灭者之外。也只是出了两个憎恶。一上来。Deity的部队就挤在亡灵族基地的门口(即电脑的上边处)。但是这个位置正好迎了地穴领主的穿刺。一发穿刺之后。两只憎恶已经得到了充足的时间走到合适的位置上堵死。阻挡了Deity的部队继续推进。然后呢? 然后就开始对攻。亡灵族是万念齐杀对手的。山丘王而被阻挡的人类部队无法



继续推进。只好先养憎恶。几秒钟过去了。双方都完成了他们的任务。但是Deity忽然发现自己的部队又缺乏战斗力了。他只是杀死了对手的一个高级步兵。但是已经没有办法再继续攻对手的基地了。他没有任何资源来困并杀死对手的英雄。而对手却有三个会攻击性魔法的英雄时刻准备着取他性命。他不得不再次撤退。

这次撤退之后Deity就再也没有机会了。他的英雄等级都不高。山丘王只有3级。而亡灵三英雄等级已经到了5, 4, 4。以后一旦发生遭遇。山丘王就会在第一时间被击杀。即使有圣骑加血。他也活不过第二次。



NCE的合击。Deity不愧是一代名豪。他乱不乱。家里已经在造骑士和圣骑士。可是Kilhand没有给他更多机会。亡灵骑的队马上就到了他基地门口。虽然4级圣骑很英勇。跟着圣骑在回血。毕竟还是忙不过来。5级大法师被NCE会由打落马。看着两无机会。Deity爽快打了GG。

胜利者 Spirit Kilhand。本场比赛打得可圈可点。而Kilhand开局的精彩骚扰(多次阻止大法师MF)是他早期优势的关键。正是由于早期的骚扰。大法师的级别优势一直没有建立起来。水元素没有能压制住亡灵的发展。导致毁灭者成功出现。而在第一次攻城失败之后。Deity本不该继续攻对手基地。而应该派出高级兵种。同时外出MF。他的第二次攻城是在明知对手出到高级兵种(高级兵种才能出的兵种)之后还强行发动的。因此难免会吃亏。■



制的时候1V3)。

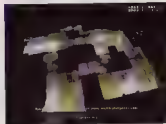
TT。Titans在这次比赛中拿到了第二名应该说这是一个很不错的成绩。但是真的要我说的话。我认为他们想要继续提高或者维持目前的地位还需要走很长的路。无可否认Titans是一支既有技术又有战术的队伍。但是他们也存在一个重大缺陷。就是缺乏感情。队友之间没有很好的沟通。尽管他们也制定了一些战术。但是整个比赛看起来五

个人打得有些脱节。

上半场：

—R之后拉开了战斗的序幕。做为T的一方Titans优先选择A去做为进攻点。对于这组地图来说。大多数

战队的决战线都选择在A点。A点的进攻可以形成夹攻之势。而且道路较宽容易布置战术。反观B点的进攻路线只有华—A一条道。在前期CT占有优势。闪光弹的情况下A点的战斗一触即发。Titans分2—1的进攻战略。一人留守B区以套CT的反围剿。二人从侧线下与3D进行远距离的点射。而其余两人则是通过暗置准备协同侧线处的队长一起进攻。事与愿违Titans里了里面的两名队员刚一露脸就被就了3D一个精彩的4S。另一同伴也死于飞弹之手。Titans马上改变了进攻的路线。—R入通过B区屋子的时候就受到



生存的意义，意志的考验——3D VS Titans

2004年的WCG总决赛是在美国举行。而不是以往的三星大舞台。韩国。这次CS比赛的游戏版本更改为CZ。地图还是那几张。只不过CZ版都略有修改。就拿决赛使用的de_cbble cz来说。赛家前方的斜坡下增加了个箱子。挡住了警家狙击楼的上下楼梯。使斜坡下面的地形变得更加复杂。通往B区的大门由原先的一道门缝修改为敞开半扇门。加上狙击手移动门后的高斯偷袭B区。B区的防守方式也就产生了一些变化。还有一些小改动。例如能做出梯子的变化。B区通炮台被增大。广地上箱子位置做做调整等等。

对战地图	De_cbble
3D/Gaffon	TTAN/IMP
3D/Quach	TT/sphiNix

介绍一下对战双方：

3D。回想当年意气风发的X3(后为3D)战队。有谁会想到在沉寂了将近两年后。这支昔日的世界冠军重新登上冠军宝座。在此所公布的世界排名中。3D一路下滑。但是此次他们的夺冠充满了含金量。先后击败3支世界排名前十的队伍(Adra s第8。SK第一。Titan第四)。使3D这个冠军当之无愧。在本次WCG的比赛中3D几乎每名选手都有出色的发挥。Boms的策略。Vo cano的稳定。M le疯狂狙击枪。kim几乎每到关键比赛中总能赢下关键局。而队长moto则在队伍陷入困境时挺身而出。inferno 1V4 SK。在和Titan打到第二个加



了一堆炸弹的洗礼，结果不唯倾斜 Titans首局饮恨。

手枪局的失利使 Titans连失三分 第4局 5 6局3D选择了重推rush B点，但是再次都无功而返 这个不成熟的举动则让第4局中 Kim重创Titans经济的举动显得毫无用处。虽然 Titans在面对rush的时候还是相当有办法的，但没钱终究没好办法，于是3D 路场比分领先至5 0

TT在ECO过后本应具有翻盘的机会 却被3D刚刚在通往A点的制高点上，狙击手 Miller可说是A点防守的中流砥柱 而在B区远点防守的狙击手M 则让Titans俯低放弃进攻B的打算 上半场Titans连续对A点发动了8次的正面rush全部失败，观众们已经开始给欠还账了 因为Titans已经完全没有资金购买武器 然而就在这个时候 Titans却用5把沙鹰开始了战术，正如杨威力的第十一艘舰队能够兵不血刃的占领伊谢尔伦要塞那样。作为要坚守防守的3D在连续的胜利之后果然有所松懈，几次牵制和佯动作战打乱了3D的阵脚 虽然Titans没有创造被提督那兵不血刃的奇迹 但是5把没有防弹衣的手枪歼灭了全副武装的3D部队 还缴获了把AWP 可说是令人瞠目的奇迹般的胜利

然而小胜利并没有给战局带来多大影响 3D的队员们资金充裕，依旧全副武装 而他们全军覆没 一败不振。如此沉郁的比赛甚至有点让人怀疑是不是走错了地方。3D继续连下3局 上半场的最后一局 3D在警察扔了一堆的销赃武器后展开屠杀 可怜的Titans买枪买不起甲 被修理的越狼狈，上半场结束比分是11 1。

下半场：

3D做为T的一方一向以rush著称 自从



新自法Garozzo加入3D后 更爆发出了斗志的3D战术套路。队伍在进攻时不再是一一的围绕Miller来打 因为往常喜欢快节奏进攻的3D 有时会因Miller变得进退两难 进攻节奏一直是他们很难调和的一个问题。此役3D只要再拿到两分就能将WCG冠军奖杯高高举起 但请不要忘记Titans队中的神枪狙击手——KK 3D是否能够通过这座大山呢



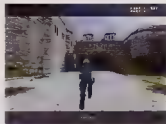
11 1几乎令人绝望的比分。不过Titans却不足为虑的 Titans也开始在CT爆发 以KK组成的A区防守可谓滴水不漏 在艰难的拿下手枪局后 一鼓作气利用3D的CO连拿两分，战至第四局。全部武装的3D开始了新的 破晓攻 A点还是他们的目标，与以往不同的是 3D这次改变了进攻的节奏 因为长时间的与KK正面交锋很容易造成损失 3D进攻路线 由Kim和Miller从小促突击 另外一名队员直接从斜坡冲了上去。KK再次发威 狙杀了两名3D的队员 而B区赶来救援的队友也将其余两人消灭。3D最后一名队员——Kim面对二个方位的四个敌人似乎已是无力回天。接下来的 哥却令大家目瞪口呆 Kim的位置早已暴露 四杆长枪正瞄准着Kim准备出现的位置 Kim并没有坐以待毙 在WCG比赛的这几天他的状态极佳。Kim在小厦门口内了一下就将一名Titans爆头 丢出了闪光弹同时挡住了Titans的视野 KK的狙击声暴露了自己的位置 结果让Kim一枪手雷结束了神枪手的生命 斜坡下的Titans刚从闪光弹的干扰下回过神来 露着却让TVI逮了个正着 至此1v4的局面演变成TVI 我想除了Titans之外所有人都在期待这场绝境的逆转 不过做为ESWC的冠军成员没有在这一刻退却 最后的一名队员利用地形的优势将爆头Kim击退 多多少少挽回了点面子。Kim神勇的战术打的Titans的队员们有些害怕起来，此后的几局中Titans在人数占据绝对优势的情况下居然也不敢再次围剿他

接下来则是KK大展神威的 局 虽然3D避其锋芒不与他在中路正面交锋 但是KK也躲到3D的路线 继续以一连串精彩的侧身向3D予以颜色 与上半场相同位置上的Miller相比毫不逊色。虽然Kim再次踉跄溃败，但是W11AMP还是非常狡猾的为Titans拿到第7分。

然而CS不是一个人的游戏 3D的连败持续到第八局。rush 又见rush! 3D五名队员并刷刷由斜坡处冲向了A区，可能由于一时目击太多止住KK慢了脚 狙击落空 3D快速的冲向A平台上 并且以最安全的方式 手雷结束了KK。失去王牌Titans明显感觉到力不从心 3D轻松的拿下了此局。

第九局 在总比分上3D已经以12 8领先 再拿此局冠军就到手了。反观Titans虽然连射数局保却也没有积攒到足够的金钱 两名队员只能单起了手枪 幸好中途狙住KK的还有AWP在手里为正规战，虽然 KK的出色发挥下Titans又是在A区顶住了3D的rush 拿下了这关键分。

3D无论如何也不会想到Titans能够在11 1的情况下连续追到11 12这个差距 在最后一局想拿下Titans直接突破看来是没有任何希望了 不得已的情况下打了一个停战，而TT的Dray则显得有点分心 在egeNa/sphInx回身之后一不注意竟让3D突破 幸而egeNa再次迅速回身 阻止了3D的部队 没有让他们肆无忌惮的去埋雷点 KK迅速支援 见缝插针也止3D寸步难行 而最后一局有出色发挥的sphInx在自身支援时又有如神助 首先隔着一堵墙穿过了Quach 接着在T所部的烟雾下击毙Garozzo 当Miller埋下C4的时候Titans全队已经势不可挡 而Miller只能接受平局的现实 双方进入更为激烈的加时赛。



加时赛：

想必3D大比分11 1领先让大家已经认定本届CS冠军非3D莫属 然而此时3D才真正尝试到了Titans的厉害，11 1的比分让Titans绝地逢生 紧接着一局加时赛双方打平。第二个加时赛上半场Titans以1 2落后 下半场做CT又丢掉了手枪局 然而就在所有人都已经认定3D即将加冕的时候 Titans又凭借5把deagle不可思议的再次从悬崖边挽回了回来，直到第三个加时 3D才最终赢得了比赛。但比赛结束之后每个人并没有什么特殊的感觉 紧张的比赛已经让这冠军对决失去了原有的内容 看看皇后Quach volcano TVI双方蹲下扫视就已经知道双方心理都已经煎熬到了崩溃的边缘。

文/乌稿之力

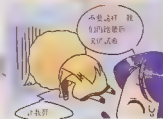
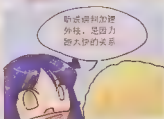
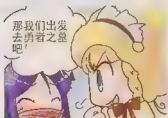
仙境传说

漫画游戏

加速外挂

断开连接

没门



迎新年!

游戏族问答回函大抽奖!!!

封神榜、英雄王座公测包、足球经理保暖手套围巾等件。

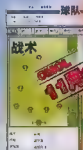
凡填写《软件导刊》问卷读者意见咨询卡，并且寄回编辑部就可参加抽奖活动，共有90名幸运读者将获得由一起玩公司、金山公司、新大陆公司提供的以下奖品

《足球经理在线》保暖手套围巾 (30名)

《英雄王座》进军公测包 (20名)

《英雄王座》玩偶 (10名)

《封神榜》纪念笔 (30名)



11月30日公测



天堂II

浑沌的年代

光采盛典
盛典

还在玩2D游戏吗?
史无前例3D攻城战 12月下旬打响

www.lineage2.com.cn www.tiantang2.com.cn

NCsoft Corporation. Copyright © NCsoft Corporation. All Rights Reserved.

客服热线: 021-51179600 销售热线: 021-51179602



中国英雄

网络游戏

中国 传奇

11月19日

盛大公测



盛大网络

欲知游戏、产品及活动详情，请上网查询 www.7hero.com.cn

公司地址：深圳市振华西路田田工业大厦A座5层 客服电话：0755-83226060 客服邮箱：service@powerleader.com.cn

The background is a collage of various magazine covers, primarily from the brand 'Seventeen'. Visible headlines include 'America's Most-Read', 'GET A SLEEK & TONED BODY!', 'FASHION ALERT: What's On Sale Now', 'MEAL...', 'To Be Me', 'Just A F...', 'WAYS TO GET PERFECT SKIN', 'NBA Your second half calendar To Know', 'Snorkling', '12', 'SUPER BOWL 38', 'POCKET PC', 'Phone', 'Smartphone!', 'Windows Mobile', 'PDA's and Smartphones', 'www.PocketPCma', 'NOMEMBER 2003', 'U.S. \$3.99 CAN. \$4.99', and 'seventeen.com'. There are also images of several mobile phones and PDAs. The central text 'YYFPG' is overlaid on this collage.

YYFPG

THE NEW EPAGE ERA



免责声明：

本文档提供的所有资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果将由您自己承担！

本文档仅提供一个观摩学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

本文档所有资源请在下载后 24 小时内删除。如果您觉得满意，请购买正版！

本文档严厉谴责和鄙夷一切利用本文档资源进行牟利的盗版行为！

本文档为作者研究制作 PDF 时实验产生，严禁非法外传，任何未经作者允许而擅自打开或传播者视为偷窃行为，作者随时保留起诉权力。

All resources offered by this website are collected through the Internet and exchanged between peers for personal study.

Use of any resources offered for commercial purposes is prohibited. Otherwise you need to responsible for any consequences produced!

We are only offer an environment of communion and study and we won't bear any legal responsibility for the resources.

Please delete all resources you downloaded from this site within 24 hours.

Please purchase legal copys if you feel satisfied.

Any profitable behavior of utilizing the resources downloaded from this site is condemned and disdained sternly !